Bouw Jouw Vloot en word Meester van de Open Zee !

Fleet is speelbaar met 2-4 spelers en duurt 30-45 minuten.

Leeftijd 10+

Spel Overzicht 2
Spel Voorbereiding. 3
Spel Verloop. 4
Spel Einde Voorwaarden. 6
Punten Verdeling en Winnaar 7
Gedetailleerde Kaart Informatie 7

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 1 3/26/2012 12:51:03 PM

Inhoud

•26 Licentie Kaarten

Standaard: 4 van elk Cod (kabeljauw), Shrimp (garnaal), Lobster, (kreeft) Tuna (tonijn) en Processing Vessel (kratverwerking)

Premium: 3 Fishermen's Pub (visserskroeg), 1 van elke King Crab (koningskrab) Licentie (3 in totaal)

•96 Bootkaarten

20 van elk Shrimp (garnaal), Lobster (kreeft) en Processing Vessel (kratverwerking)

12 van elk Cod (kabeljauw), Tuna (tonijn) en King Crab (koningskrab)

•4 Speler Overzichtskaarten

•100 Kratten vis

•1 Startspelerpion

Verhaal

In de noordwestelijke uithoek van Nunavut, Canada, is een voordien ontoegankelijke baai aan de Noordelijke IJszee bereikbaar geworden via een geheime inham. Onaangeroerd door de tijd en gevoed door zowel de oceaan als warme, verse waterbronnen zit Ridback Bay vol zeeleven. Een afgelegen, tijdloos bayside dorp wordt nu overspoeld door aannemers die wachten op de toeloop van 's werelds beste vissers om deze overvloedige bounty te oogsten. De dokken en magazijnen worden nieuw leven ingeblazen en de tijd is rijp om het echte avontuur te beginnen. Bouw jouw Vloot en wordt meester van de open zee!

Spel Overzicht

Verwerf licenties, lanceer boten en vis in de grote zilte blauwe. De speler die zijn middelen het beste beheert en het meeste OverwinningsPunten (OP) behaalt (via vis, licenties en boten), zal de sterkste Vloot bouwen en zijn bemanning naar de overwinning leiden!

Kaart Types en Onderdelen

Licentie Kaarten: Licentie kaarten geven het recht om boten te lanceren en vis te vangen. Op licentie kaarten staat de minimum kost en OP aangegeven alsook bonussen die invloed hebben op het spel. Er zijn twee types licentie kaarten: Premium (King Crab en Fishermen's Pub) en Standaard (Cod, Shrimp, Lobster, Tuna en Processing Vessel). De volledige uitleg van elke licentie kaart is in het gedeelte Gedetailleerde Kaart Informatie terug te vinden.

Bootkaarten: Bootkaarten vermelden het type vis dat ze kunnen vangen. Bootkaarten kunnen zowel als boot gelanceerd worden of als geld gebruikt worden. Het boot type, de lanceringskost, OP na lancering en geld waarde zijn weergegeven op de kaart.

Kratten vis: Elk blokje stelt één krat vis voor.

Startspelerpion: Plaats deze voor de speler die elke ronde begint.

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 2 3/26/2012 12:51:05 PM

Fasen

In Fleet heeft elke ronde vijf fasen. Iedere speler neemt deel aan elke fase, actief indien mogelijk of door te passen. Vooraleer naar een volgende fase te gaan, dient elke speler telkens de fase voltooid te hebben.

Fase Eén: *Licentie Veiling*
Spelers kunnen een vis licentie uit de licentie veiling kopen door de bootkaarten op hand als geld te gebruiken. Daarna wordt de licentie voor de speler gelegd.

Fase Twee: *Boten lanceren en Kapiteins inhuren*
Spelers mogen een boot (die overeenkomt met een vis licentie die ze bezitten) uit hun hand lanceren door deze voor zich neer te leggen en de lanceringskost te betalen met andere bootkaarten op hand.
Spelers mogen hierna een kapitein inhuren door een kaart vanuit hun hand gedekt op één van hun beschikbare gelanceerde boten te leggen.

Fase Drie: *Vissen*
Spelers plaatsen een krat vis uit de voorraad op elk van hun boten met kapitein die nog niet volladen zijn.

Fase Vier: *Verwerking en Handel*
Indien mogelijk mogen de spelers één krat vis per boot verwerken en deze op hun Processing Vessel Licentie plaatsen voor later gebruik. Hierna mogen de spelers een krat vis op hun Processing Vessel Licentie voor een bootkaart verhandelen.

Fase Vijf: *Trekken*
Spelers trekken twee kaarten van de bootkaartenstapel en leggen één van deze zopas getrokken kaarten af.

Spel Voorbereiding

Geef elke speler één bootkaart van elk type (Cod, King Crab, Shrimp, Tuna, Lobster en Processing Vessel) om op hand te nemen. Schud de overblijvende bootkaarten en leg deze gedekt in het midden van de tafel. Dit is de bootkaartenstapel. Als deze stapel op een bepaald moment uitgeput geraakt, worden alle voordien afgelegde bootkaarten geschud en gedekt als nieuwe bootkaartenstapel gelegd.

Bij 4 spelers: Hou alle zes premium licentie kaarten en acht willekeurig gekozen standaard licentie kaarten opzij. Schud de zes premium licenties samen met de overblijvende grote stapel standaard licenties en leg daarna de acht standaard licenties, die werden opzij gelegd, bovenop de stapel.

Bij 3 spelers: Hou alle zes premium licentie kaarten en acht willekeurig gekozen standaard licentie kaarten opzij. Hiervan worden twee premium en twee standaard licenties uit het spel genomen. Schud de vier overblijvende premium licenties samen met de grote stapel standaard licenties en leg daarna de zes overblijvende standaard licenties, die werden opzij gelegd, bovenop de stapel.

Bij 2 spelers: Hou alle zes premium licentie kaarten en tien willekeurig gekozen standaard licentie kaarten opzij. Hiervan worden drie premium en zes standaard licenties uit het spel genomen. Schud de drie overblijvende premium licenties samen met de grote stapel standaard licenties en leg daarna de vier overblijvende standaard licenties, die werden opzij gelegd, bovenop de stapel.

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 3 3/26/2012 12:51:06 PM

Leg in het midden van de tafel evenveel licentie kaarten open als aantal spelers. Dit is de licentie veiling.

Plaats de kratten vis samen dichtbij het midden van de tafel. Gebruik 25 kratten vis per speler. **Dit is de voorraad kratten vis: bij 4 speler worden alle 100 kratten vis gebruikt, bij 3 spelers 75 kratten vis en bij 2 spelers slechts 50 kratten vis.**

Gevorderde opstelling: Gevorderde spelers van Fleet kunnen ervoor kiezen alle licentie kaarten samen te schudden tot één grote stapel (nadat de nodige kaarten werden verwijderd bij 2- of 3-spelers opstelling) om nadien verder te gaan met de opstelling voor de licentie veiling. Indien er hierbij premium licenties komen open te liggen, schud deze terug in de licentiestapel en vervang deze zodat er enkel standaard licenties in de start licentie veiling komen te liggen. Enkel in de eerste ronde mag de licentie veiling geen premium licenties bevatten.

Spel Verloop

Bepaal bij de start van het spel willekeurig de startspeler en geef hem de startspelerpion. Elke fase wordt, beginnend met de startspeler (speler met startspelerpion), in spelersvolgorde uitgevoerd.

Fase Eén: *Veiling*

De veiling fase geeft de spelers de mogelijkheid om een vis licentie aan te kopen. Op elke licentie staat de minimum kost vermeld. Dit is het minimum start bod. De startspeler kiest welke licentie uit de licentie veiling hij wil veilen en zet hierop een start bod gelijk aan of hoger dan de minimum kost. De speler aan zijn linkerkant kiest daarna om hoger te bieden of te passen. Van zodra een speler past tijdens een veilingsronde, kan die speler nadien niet terug meedoen aan de veiling voor de licentie die op dat moment geveild wordt. Het bieden wordt zo lang als nodig in klokwijzerszin rond de tafel verder gezet totdat het hoogste bod gekend is.

Licenties worden betaald met de geldwaarde op de bootkaarten op hand en/of eventuele licentie bonussen en/of verwerkte kratten vis (zie verder). Voer de transactie uit door bootkaarten en verwerkte kratten vis als geld af te leggen. Als een speler niet exact zijn winnende bod kan betalen, moet hij te veel betalen. ER WORDT GEEN WISSELGELD NOCH GELD TERUG GEGEVEN !

Na afloop van een veilingsronde mag de winnende bieder niet meer deelnemen aan eventueel bijkomende veilingen in deze fase; spelers kunnen maximum één licentie per veiling fase kopen. Indien de startspeler de veiling won, begint de tweede speler een nieuwe veilingsronde door een licentie, uit de resterende licenties in de licentie veiling, te veilen. Indien een andere speler dan de startspeler de veiling won, begint de startspeler de volgende veilingsronde door een licentie, uit de resterende licenties in de licentie veiling, te veilen. Indien een speler aan de beurt is om een licentie kaart te kiezen om deze te veilen doch ervoor kiest dit niet te doen, ligt deze speler uit de veiling voor de rest van de lopende veiling fase en zal hij geen licentie kopen tijdens deze fase. Dit gaat zo verder totdat elke speler een veiling heeft gewonnen of ervoor gekozen heeft geen licentie te kopen.

Spelers leggen de gekochte licenties open voor zich neer. Op het einde van de veiling fase, nadat alle spelers hun licentie hebben betaald, wordt de veiling vernieuwd met evenveel nieuwe licenties als aantal spelers open te leggen in de veiling. Indien er geen vis licenties tijdens de veiling fase werden gekocht, verwijder dan alle licentie kaarten in de licentie veiling uit het spel en vernieuw de veiling door evenveel nieuwe licenties als aantal spelers open te leggen. De verwijderde licenties gaan uit het spel, ze worden niet terug in de licentiestapel geschud.

OPMERKING: De spelers mogen nooit een bod uitbrengen dat ze niet kunnen betalen.

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 4 3/26/2012 12:51:08 PM

Fase Twee: *Boten lanceren en Kapiteins inhuren*

Boten lanceren: Nu dat de spelers licenties hebben verworven, is het tijd om de boten te lanceren en het plukken van de overvloed in Ridback Bay te starten. In spelersvolgorde mogen spelers een boot lanceren en de bijhorende kost betalen.

Een speler mag een boot kaart op hand, die overeenkomt met een licentie REEDS in zijn speelgebied, kiezen en deze open onder de overeenkomstige licentie in zijn speelgebied leggen. De speler moet hierbij de lanceringskost van deze boot betalen met andere boot kaarten op hand en/of licentie bonussen en/of verwerkte kratten vis. Voer de transactie uit door bootkaarten en verwerkte kratten vis als geld af te leggen. Zoals bij het kopen van een licentie wordt er geen wisselgeld noch geld terug gegeven bij te veel betalen! De speler moet de kost kunnen betalen om een boot te mogen lanceren.

Elke speler mag slechts EEN boot per ronde lanceren, tenzij de speler een bonus heeft die dit wijzigt. Indien een speler een bonus heeft die toestaat meer dan één boot te lanceren, moet iedere gelanceerde boot in een aparte transactie worden betaald (bv. een Cod boot lanceren, betaal $2; daarna nog een Cod boot lanceren, betaal $2). Bonussen gerelateerd aan het lanceren worden na deze fase uitgevoerd maar voor de fase van het inhuren van kapiteins.

Kapiteins inhuren: Nadat de spelers de boten gelanceerd hebben, is het tijd om kapiteins in te huren. Een speler mag een bootkaart op hand kiezen en deze gedekt bovenop één van zijn gelanceerde boten zonder kapitein leggen. Hierbij kunnen ook de zopas gekregen kaarten van een lanceringsbonus gebruikt worden. Elke boot kan maximum één kapitein hebben. Elke speler mag EEN kapitein per ronde inhuren, tenzij de speler een bonus heeft die dit wijzigt. Een speler mag GEEN kapitein inhuren indien hij geen enkele boot vrij heeft om een kapitein op te zetten (alle boten hebben een kapitein of er liggen geen boten). Bonussen gerelateerd aan de kapitein fase worden pas op het einde van de huidige Boten lanceren en Kapiteins inhuren fase uitgevoerd.

Fase Drie: *Vissen*

Nadat alle spelers boten gelanceerd en kapiteins ingehuurd hebben, is het tijd om te vissen. Elke boot met een kapitein, onafhankelijk van het type, krijgt één krat vis uit de voorraad. Plaats de krat vis op de gedekte kapiteins. Elke boot, onafhankelijk van het type, heeft een capaciteit van VIER kratten vis. Als er vier kratten vis op een boot liggen, is deze volladen en krijgt deze nu geen krat vis meer.

OPMERKING: Een boot moet een kapitein hebben vooraleer deze vis kan vangen.

Fase Vier: *Verwerking en Handel*

Verwerking: Nadat het vissen is uitgevoerd, mag elke speler met een Processing Vessel licentie tot één krat vis per boot verwerken. Neem simpelweg de te verwerken kratten vis en plaats deze op de Processing Vessel licentie.

Handel: Hierna mogen de spelers één krat vis vanop hun Processing Vessel licentie verhandelen om één bootkaart van de bootkaartenstapel te mogen trekken. Deze krat vis wordt uit het spel genomen en NIET terug in de voorraad geplaatst.

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 5 3/26/2012 12:51:10 PM

Eventueel resterende kratten vis op een Processing Vessel licentie mogen als geld bij alle transacties gebruikt worden of verhandeld worden voor een bootkaart tijdens de Handel fase in een latere ronde. De geld waarde van elke verwerkte krat vis is $1. Verwerkte kratten vis die als geld gebruikt worden, worden uit het spel genomen en niet terug in de voorraad kratten vis geplaatst.

Fase Vijf: *Trekken*

In spelersvolgorde trekken alle spelers twee kaarten van de bootkaartenstapel en leggen er één van deze twee terug af. Licentie bonussen kunnen hierop toegepast worden.

Het trekken is de laatste fase in elke ronde. Nadat het trekken is uitgevoerd, wordt de startspelerpion in klokwijzerszin naar de eerstvolgende speler doorgegeven en begint een nieuwe ronde telkens met de veiling. Dit wordt telkens herhaald totdat een voorwaarde voor het spel einde is bereikt.

Voorbeeld van een spel aan de gang

Spel Einde Voorwaarden

Het spel eindigt van zodra één van de volgende voorwaarden voldaan is:

1. Er zijn niet meer genoeg licentie kaarten om de licentie veiling volledig te vernieuwen op het einde van de veiling fase. In dat geval worden de volgende twee fasen van de huidige ronde nog uitgespeeld maar eindigt nadien het spel.

2. Er zijn geen kratten vis meer beschikbaar. Indien de laatste krat vis tijdens de vissen fase uit de voorraad wordt genomen, wordt deze fase uitgespeeld en eindigt het spel. ALLE spelers krijgen in deze laatste ronde alsnog het tegoed van kratten vis nadat de voorraad uitgeput is. Spelers gebruiken om het even welke ter beschikking zijnde middelen om hun additionele kratten vis aan te geven.

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 6 3/26/2012 12:51:13 PM

Punten Verdeling en Winnaar

Spelers behalen OverwinningsPunten op de volgende vier manieren:

1. Totaal van alle OP vermeld op hun gekochte licentie kaarten;
2. Totaal van alle OP vermeld op hun gelanceerde boten;
3. Eén OP voor elke krat vis op een boot (verwerkte kratten vis geven geen OP);
4. Bonus OP verdiend met de King Crab Licenties.

Elke speler telt al deze OP samen om het algemeen totaal OP te bekomen. De speler met het meeste algemeen totaal OP wint!

In geval van gelijkstand wint de speler met de meest gelanceerde boten. Indien er dan nog een gelijkstand is, wint de speler met de meeste kratten vis op boten. Indien er dan nog steeds een gelijkstand is, genieten die spelers van een gedeelde overwinning.

Gedetailleerde Kaart Informatie

Licentie Kaarten

Er zijn in totaal 26 licentie kaarten. De licentie kaarten geven aan welke boten de spelers mogen lanceren. Een speler mag enkel boten lanceren die corresponderen met de licentie kaarten die hij heeft gekocht. Iedere licentie kaart, behalve de Fishermen's Pub, vermeldt tevens een bonus voor de speler die ze gekocht heeft. Spelers mogen elk licentie type, en dus alle beschikbare bonussen, hebben of spelers mogen zich concentreren op specifieke licenties/bonussen. Indien een speler meer dan één licentie van hetzelfde type verwerft, wordt deze specifieke bonus sterker.

Shrimp Licentie (Aantal 4)

Elke Shrimp licentie geeft de speler die ze bezit een korting op alle transacties. Transacties houdt boten op hand lanceren en licenties kopen tijdens de veiling fase in. Het bezitten van meerdere Shrimp licenties geeft een oplopende korting bonus. De bonussen voor het bezitten van shrimp licenties zijn als volgt:

Eén (1) Shrimp licentie in bezit: $1 korting op elke transactie

Twee (2) Shrimp licenties in bezit: $2 korting op elke transactie

Drie (3) Shrimp licenties in bezit: $3 korting op elke transactie

Vier (4) Shrimp licenties in bezit: $4 korting op elke transactie

OPMERKING: De bonus is pas van toepassing nadat de shrimp licentie gekocht en betaald is.

VOORBEELD:

Speler #1 koopt een Shrimp licentie in de veiling fase. De veiling fase is hierna afgelopen en de boten lanceren fase begint. Speler #1 mag een boot op hand lanceren. Speler #1 heeft een Shrimp boot en speelt die in zijn speelgebied. Hiervoor zou hij de lanceringskost van de boot moeten betalen. Shrimp boten hebben een lanceringskost van $1 en dit wordt betaald door de $1 korting van de Shrimp licentie bonus. Dus is er geen geld nodig voor deze transactie.

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 7 3/26/2012 12:51:16 PM

Cod Licentie (Aantal 4)

Cod licenties geven bonussen aan spelers tijdens de boten lanceren en kapiteins inhuren fase. Afhankelijk van het aantal Cod licenties in bezit, kan de speler een bonus krijgen onder de vorm van een kaart trekken en de mogelijkheid om twee boten te lanceren in de desbetreffende fase. Elke boot die gelanceerd wordt, is een afzonderlijke transactie en MOET apart voor betaald worden.

De bonussen voor het bezitten van Cod licenties zijn als volgt:

Eén (1) Cod licentie in bezit: Mag twee (2) boten lanceren tijdens de desbetreffende fase en één (1) kaart trekken als de speler minstens één boot lanceerde.

Twee (2) Cod licenties in bezit: Mag twee (2) boten lanceren tijdens de desbetreffende fase en twee (2) kaarten trekken als de speler minstens één boot lanceerde.

Drie (3) Cod licenties in bezit: Mag twee (2) boten lanceren tijdens de desbetreffende fase en drie (3) kaarten trekken als de speler minstens één boot lanceerde.

Vier (4) Cod licenties in bezit: Mag twee (2) boten lanceren tijdens de desbetreffende fase en vier (4) kaarten trekken als de speler minstens één boot lanceerde.

Spelers mogen de Cod licentie bonus van kaarten trekken pas op het einde van het gedeelte boten lanceren van de fase Boten lanceren en Kapiteins inhuren gebruiken mits ze een boot gelanceerd hebben tijdens dat gedeelte. Deze bonus kaarten worden van de bootkaartenstapel getrokken. Deze bonussen worden getrokken op het einde van het gedeelte boten lanceren en kunnen onmiddellijk gebruikt worden in het volgende gedeelte om kapiteins in te huren.

OPMERKING: De bonus van kaarten trekken wordt slechts één keer uitgevoerd ook als er meer dan één boot gelanceerd werd.

VOORBEELD:

Speler #3 heeft een Cod licentie en een Shrimp licentie. Tijdens de fase Boten lanceren kiest ze ervoor een Cod boot en een Shrimp boot te lanceren, gezien de Cod licentie toelaat tot twee boten te lanceren. Ze legt de Shrimp boot gratis in haar speelgebied (dankzij de Shrimp licentie bonus) en legt tevens de Cod boot in haar speelgebied. De lanceringskost voor de Cod boot is $2, dus moet ze $1 betalen om die te lanceren ($2 min $1 van de Shrimp licentie bonus). Ze betaalt $1 en heeft daarmee het gedeelte boten lanceren van die fase uitgevoerd. Aangezien ze minstens één boot gelanceerd heeft, trekt ze nu één bonus kaart van de bootkaartenstapel per Cod bonus en neemt die op hand.

OPMERKING: Indien een speler twee Cod Licenties in zijn speelgebied liggen heeft, mag de speler twee bonus kaarten trekken zelfs als hij slechts één boot gelanceerd heeft tijdens de desbetreffende fase (+2 kaarten als minstens één boot gelanceerd werd).

VOORBEELD:

Speler #3 heeft twee Cod licenties en een Shrimp licentie. Tijdens de fase Boten lanceren kiest ze ervoor slechts één boot, een shrimp boot, te lanceren en legt deze gratis in haar speelgebied. Het gedeelte boten lanceren van die fase is daarmee ten einde en trekt ze twee bonus kaarten van de bootkaartenstapel.

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 8 3/26/2012 12:51:18 PM

Lobster Licentie (Aantal 4)

De Lobster licentie geeft de speler de mogelijkheid om voor twee boten een kapitein in te huren in plaats van slechts één tijdens de Boten lanceren en Kapiteins inhuren fase. Daar bovenop krijgt de speler, elke ronde aan het einde van de Boten lanceren en Kapiteins inhuren fase, een bonus volgens het aantal kapiteins hij in zijn vloot heeft. De bonus wordt sterker naarmate de speler meer Lobster licenties bezit.

Eén (1) Lobster licentie in bezit: Mag voor twee boten een kapitein inhuren in de desbetreffende fase en de volgende trek bonus krijgen:
Eén (1) kaart indien speler één tot drie (1-3) boten met kapitein heeft op het EINDE van de fase
Twee (2) kaarten indien speler vier (4) of meer boten met kapitein heeft op het EINDE van de fase

Twee (2) tot Vier (4) Lobster licenties in bezit: Mag voor twee boten een kapitein inhuren in de desbetreffende fase en de volgende trek bonus krijgen:
Eén (1) kaart indien speler één tot twee (1-2) boten met kapitein heeft op het EINDE van de fase
Twee (2) kaart indien speler drie tot zes (3-6) boten met kapitein heeft op het EINDE van de fase
Drie (3) kaart indien speler zeven (7) of meer boten met kapitein heeft op het EINDE van de fase

Bonus kaarten worden van de bootkaartenstapel getrokken nadat de Boten lanceren en Kapiteins inhuren fase voorbij is.

VOORBEELD:

Speler #2 heeft een Lobster licentie en heeft in totaal drie gelanceerde boten elk met een kapitein. Nadat de Boten lanceren en Kapiteins inhuren fase voorbij is, trekt hij één kaart van de bootkaartenstapel als Kapitein bonus. Indien hij in latere rondes vier boten met kapitein zou behalen OF als hij een tweede Lobster licentie koopt, zou zijn bonus dan twee kaarten worden in plaats van één.

OPMERKING: Alle types van boten met kapitein erop tellen mee voor de kapitein bonus, niet enkel de Lobster boten met kapitein. Deze bonus wordt iedere ronde genomen nadat de Boten lanceren en Kapiteins inhuren fase is uitgevoerd.

Tuna Licentie (Aantal 4)

De Tuna licentie geeft de speler bootkaarten trek bonus in de Trekken fase.

Eén (1) Tuna licentie in bezit: Trek er twee (2), hou er twee (2).

Twee (2) Tuna licenties in bezit: Trek er drie (3), leg een kaart af (uit hand of zopas getrokken).

Drie (3) Tuna licenties in bezit: Trek er drie (3), hou er drie (3).

Vier (4) Tuna licenties in bezit: Trek er vier (4), leg een kaart af (uit hand of zopas getrokken).

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 9 3/26/2012 12:51:20 PM

VOORBEELD:
Speler #3 heeft één Tuna licentie en trekt dus tijdens de Trekken fase twee kaarten en houdt beide in plaats van één af te leggen. Speler #1 heeft twee Tuna licenties en trekt dus tijdens de Trekken fase drie kaarten en legt één kaart naar keuze af, ofwel van deze op hand ofwel van de drie zopas getrokken.

Processing Vessel Licentie (Aantal 4)

De Processing Vessel licentie geeft de speler een bonus tijdens de Verwerking en Handel fase. Het geeft de speler de mogelijkheid om tijdens elke ronde één krat vis per boot naar zijn Processing Vessel licentie te verwerken door deze krat vanop de boot op de Processing Vessel licentie te plaatsen. Handel gebeurt NA de verwerking.

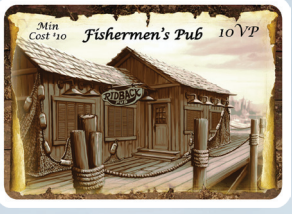
Op de Processing Vessel licentie overblijvende kratten vis na een ronde mogen verhandeld worden voor kaarten tijdens de Verwerking en Handel fase in latere rondes of gebruikt worden als $1 per krat vis bij alle transacties.

Eén (1) Processing Vessel licentie in bezit: Mag één (1) krat vis vanop elke boot verwerken en mag één (1) krat vis vanop de Processing Vessel licentie voor één (1) kaart van de bootkaartenstapel verhandelen tijdens de Verwerking en Handel fase.
Twee (2) Processing Vessel licenties in bezit: Mag één (1) krat vis vanop elke boot verwerken en mag één (1) krat vis vanop de Processing Vessel licentie voor twee (2) kaarten van de bootkaartenstapel verhandelen tijdens de Verwerking en Handel fase.
Drie (3) Processing Vessel licenties in bezit: Mag één (1) krat vis vanop elke boot verwerken en mag één (1) krat vis vanop de Processing Vessel licentie voor drie (3) kaarten van de bootkaartenstapel verhandelen tijdens de Verwerking en Handel fase.
Vierr (4) Processing Vessel licenties in bezit: Mag één (1) krat vis vanop elke boot verwerken en mag één (1) krat vis vanop de Processing Vessel licentie voor vier (4) kaarten van de bootkaartenstapel verhandelen tijdens de Verwerking en Handel fase.

VOORBEELD:
Speler #4 heeft een Processing Vessel licentie en een Shrimp licentie. Tijdens de laatste Verwerking en Handel fase heeft ze één krat vis vanop al haar boten verwerkt , vier in totaal. Ze verhandelde één krat vis voor een kaart van de bootkaartenstapel waardoor er nog drie kratten vis op haar Processing Vessel Licentie liggen. Tijdens de volgende Veiling fase wint ze een Cod licentie voor de minimum waarde van $4. Ze kiest ervoor deze licentie te betalen met de drie verwerkte kratten vis voor $1 per krat en haar $1 Shrimp bonus! Ze legt de drie kratten vis af en legt de Cod licentie voor haar neer.

OPMERKING: Spelers mogen één krat vis per boot verwerken vanop ALLE type boten, niet enkel de Processing Vessel boten, naar hun Processing Vessel licentie.

Fishermen's Pub (Aantal 3)



De Fishermen's Pub geeft de speler 10 OP op het einde van het spel. Er zijn GEEN boten of andere bonussen voor de Fishermen's Pub.

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 10 3/26/2012 12:51:22 PM

King Crab Licentie (Aantal 3)
Er zijn drie unieke King Crab licentie kaarten in het spel die op het einde van het spel OP-bonussen geven. Tevens mogen alle King Crab boten te water gelaten worden met elk van deze King Crab licenties. Een speler die een King Crab licentie heeft, krijgt de hoogste OP-bonus die hij behaalt volgens de genoteerde voorwaarde (naar beneden afgerond).

VOORBEELD:
Speler #2 heeft de "Number Of Captains" King Crab licentie. Op het einde van het spel heeft hij acht boten gelanceerd waarvan er zeven een kapitein hebben. Dus is zijn King Crab bonus 7 OP waard. (Vergeet niet de 5 OP, die op de licentie vermeld staat, mee te tellen als de eind score berekend wordt).

VOORBEELD:
Speler #4 heeft in totaal zeven licentie kaarten in het spel: één Shrimp licentie, twee Cod licenties, één Processing Vessel licentie, twee King Crab licenties en één Fisherman's Pub licentie. Ze heeft de "Number of Different Licenses Acquired" King Crab licentie. De twee King Crab licenties tellen NIET als verschillend dus heeft ze VIJF verschillende licentie die een bonus van +6 OP geven.

Bootkaarten

De 96 bootkaarten bevatten 20 van elk Shrimp, Lobster en Processing Vessel alsook 12 van elk Cod, Tuna en King Crab. Hun OP, lanceringskost en geld waarde zijn als volgt:

OPMERKING: Het aantal bootkaarten op hand is voor iedereen zichtbaar. Spelers mogen aan elkaar vragen "Hoeveel kaarten heb jij op hand?" maar welke type bootkaarten op hand is geheim.

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 11 3/26/2012 12:51:25 PM

Aantekening van de Auteur

Fleet begint met simpele speltechnieken en ontwikkelt in een steeds belangrijker beslissingsproces naarmate het spel vordert. Elke nieuwe vis licentie en boot lancering geeft de speler een wijde waaier aan keuzes. Een goed evenwicht tussen een grote vloot met vele bootkaarten bezitten (en dus meer vis) en geld voor handen hebben om de belangrijkste licentie veilingen te winnen, is de sleutel tot de overwinning.

Credits

Spel ontwerp door: Benjamin Pinchback en Matthew D. Riddle

Grafisch ontwerp en Illustraties door: Eric J. Carter

Grafisch ontwerp door: Gabriel Laulunen

Ontwikkeling door: Rick Soued

Nederlandse vertaling: Nico Delobelle

Matt en Ben willen bedanken:

Buitengewone speltesters Pat Desantis en Joe Piva. “Speltesters” schiet nog te kort voor hem. Als er echt geld te verdelen was, zouden zij waarschijnlijk het honorarium van onze honoraria verdienen (wat ongeveer een % van een % is – dus $2.59). De mannen gaven meerdere keer hun lunch tijd op om te helpen Fleet te maken tot het huidige resultaat. Pat zei de eerste keer “Hey, what about fishing boats?” toen we een thema probeerden uit te werken. En honderden speelbeurten later is dit het resultaat.

Matt: Mijn lieftallige vrouw Carly, mijn prachtige dochters the Riddlenettes Emma en Lilly, mijn ouders en de rest van mijn familie en vrienden.

Ben: Rebekah, mijn beste vriend en vrouw, die het verliezen meer haat dan iedere andere mens die ik ken, en Ty, mijn zoon, die mijn hele wereld is.

Tevens: Iedereen die ooit Fleet gespeeld heeft: Tjoc en Especial, Cdub, Big Steve, Lando, Kutone, Joe en Sandra, Spina, Ane, Brancik (en voor de initiële kunst!), Dmart en nog vele anderen.

Spelregel reviewers: Brandon Laprise, Steve Moore, Ryan Metzler en Dianna Brodine

FleetRulebook_Eric_114x190.indd 12 3/26/2012 12:51:27 PM