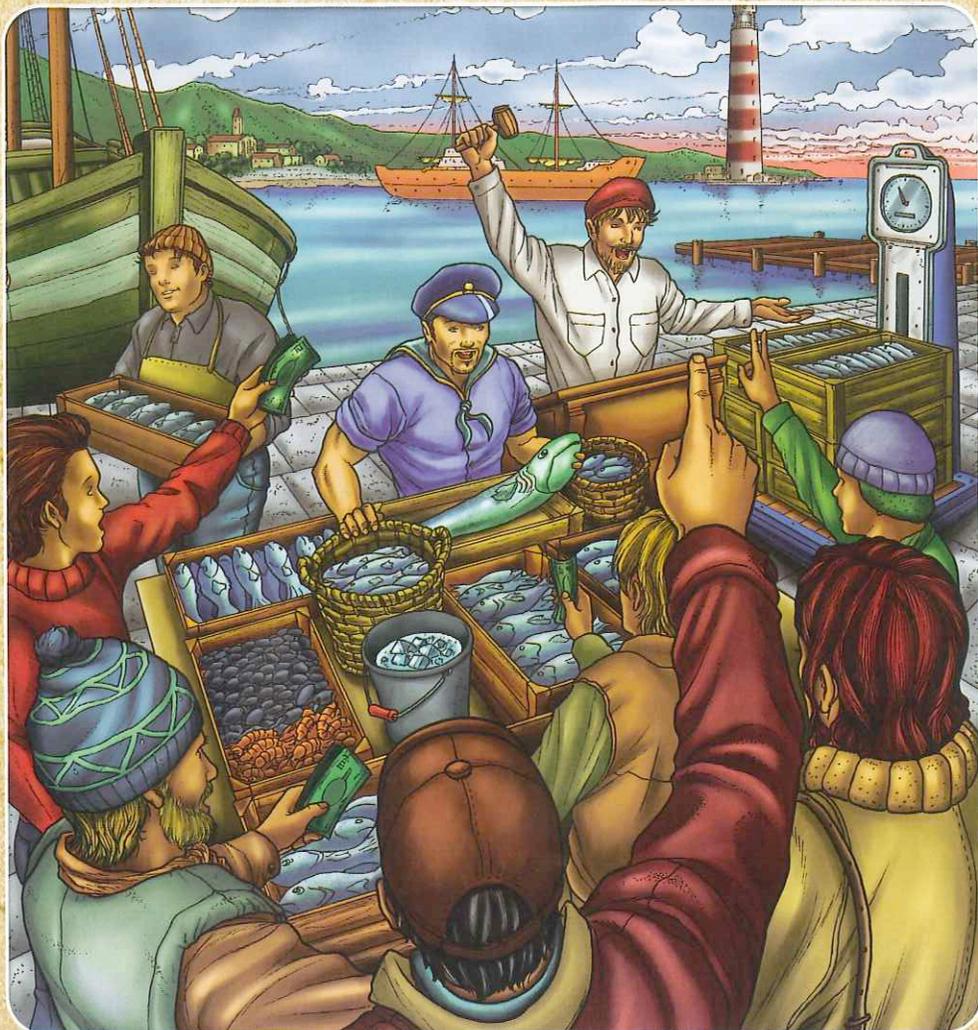


FISCHMARKT

FEILSCHEN UND HANDELN

Ein Spiel von Mario Papini



Venice
Connection



10+
Jahre



Clementoni®



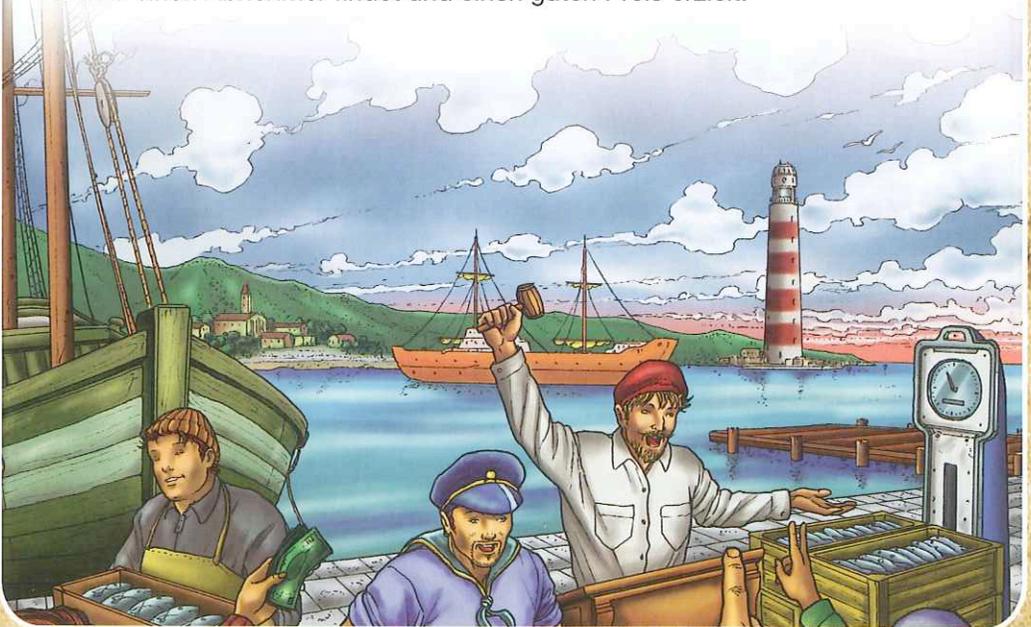


Ein Spiel von Mario Papini
bearbeitet von Venice Connection

FISCHMARKT FEILSCHEN UND HANDELN

Für 3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: 45 bis 60 Minuten

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Fischhändlern. Vier Tage lang handeln sie mit Fischen und hoffen darauf, dass die Ware, die sie erworben haben, jeden Abend einen Abnehmer findet und einen guten Preis erzielt.



FISCHMARKT FEILSCHEN UND HANDELN

Inhalt

102 Karten

70 Fischkarten mit 10 verschiedenen Fischarten



16 Preistafeln mit zwei verschiedenen Preisen



16 Nachfragekarten mit zwei verschiedenen Fischen



110 Münzen (50x1, 25x5, 25x10, 10x50)



1 Anleger für 6 Fischerboote



1 Wertungstafel (= Bankkonto)



10 Eisblöcke



5 Sichtschirme



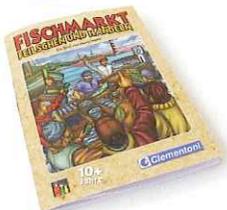
5 Tafeln mit den Namen der Fischerboote



10 Kontostandanzeiger



1 Anleitung



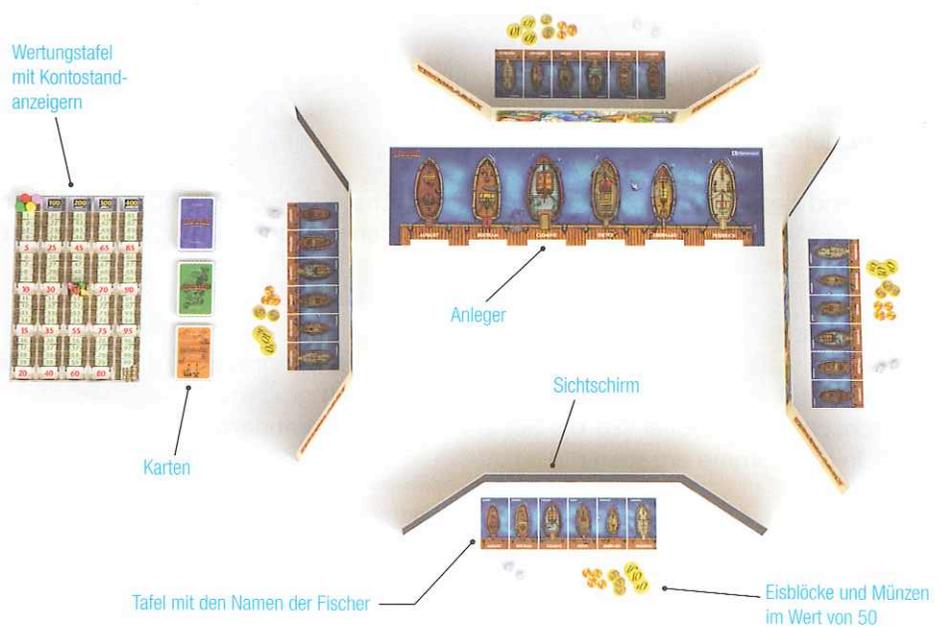
FISCHMARKT

FEILSCHEN UND HANDELN

Vorbereitung

Die **Wertungstafel** wird auf den Tisch gelegt. Sie ist das Bankkonto für alle Spieler und zeigt den aktuellen Kontostand der einzelnen Spieler. Die **Karten** werden nach ihren Rückseiten sortiert. Jeder Stapel wird gründlich gemischt und mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich den dazu passenden **Sichtschirm** und die beiden **Kontostandanzeiger**. Der kleine Kontostandanzeiger wird auf der Wertungstafel auf die Zahl 50 gelegt. Der runde Kontostandanzeiger kommt auf die Zahl 0 der Hunderterleiste oben links. Der **Anleger** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält eine **Tafel mit den Namen der Fischerboote** und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Jeder Spieler erhält außerdem 2 **Eisblöcke** und **Münzen** im Wert von insgesamt 50 für die erste Runde. Alle Spieler starten also mit einem Bargeldbestand (50) und einem Kontostand (50). Die restlichen Münzen bleiben als Bank neben der Wertungstafel liegen. Ein Spieler wird bestimmt, der die Bank verwaltet.

Spielfeld vor der ersten Runde bei 4 Spielern



FISCHMARKT

FEILSCHEN UND HANDELN

Das Spielziel

Wer am Ende des vierten Tages das meiste Geld besitzt, gewinnt.

Das Spiel

Das Spiel besteht aus vier Runden. Jede Runde repräsentiert einen Tag, der wiederum in vier Abschnitte unterteilt ist: Im **Morgengrauen** kommen frische Fische auf dem Fischmarkt an und die Händler feilschen um die beste Ware. Am **Vormittag** kommt man mit den anderen Händlern ins Geschäft und Fische werden getauscht. Am **Nachmittag** werden die Fische verkauft und der Stand aufgeräumt. Schließlich wird am **Abend** das Geld gezählt und zur Bank gebracht.

Die Karten

Fischkarten

Es gibt 10 verschiedene Fischarten mit vier Hintergrundfarben: Aal, Seezunge, Thunfisch und Wolfsbarsch sind grau. Makrele, Dorade, Lachs, Kabeljau sind braun. Der Hering ist orange und der Hummer ist weiß.

Pro Runde fragen die Kunden immer nur **eine graue** und **eine braune Fischart** bei jedem Fischhändler nach. Für Hering und Hummer findet sich jedoch immer ein Abnehmer.

Während der Preis für graue und braune Fische durch die Preistafeln bestimmt wird, kosten Heringe und Hummer **immer** den auf den Karten aufgedruckten Betrag (5 bzw. 30).

Preistafeln

Jede Preistafel zeigt zwei Beträge, für die Fische mit grauer bzw. brauner Hintergrundfarbe verkauft werden können. Fische mit grauem Hintergrund sind im Durchschnitt wertvoller (20 bis 30) als Fische mit braunem Hintergrund (10 bis 20). In der Summe ergeben die beiden Preise immer 40.

Nachfragekarten

Auf den Nachfragekarten ist zu sehen, welche beiden Fischarten ein Händler am Nachmittag verkaufen kann.

FISCHMARKT FISCHEN UND HANDELN

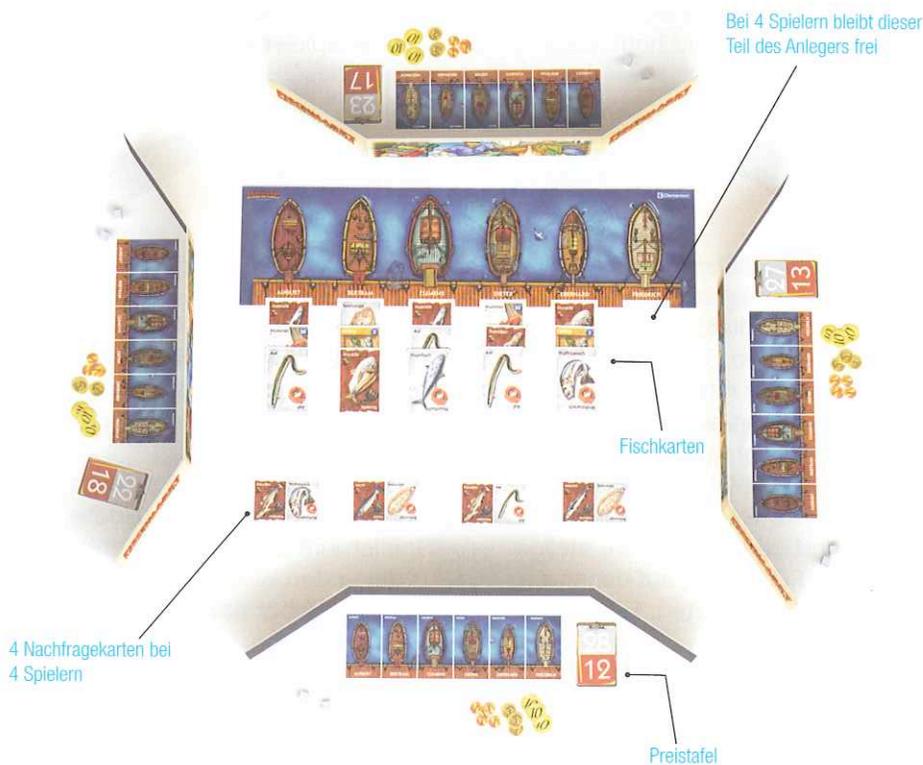
Der Tagesablauf

Bevor eine Runde beginnt, werden so viele Nachfragekarten aufgedeckt wie Spieler am Spiel teilnehmen. Jeder Fischhändler erhält verdeckt eine **Preistafel**, auf der er erkennen kann, wie viel sein Kunde bereit ist, am Nachmittag für seinen Fisch auszugeben. Die Preistafeln werden hinter die Sichtschirme gelegt.

In den ersten beiden Runden werden jeweils **3 Fischkarten** unter so viele Felder des Anlegers gelegt, wie Spieler teilnehmen **plus 1**, in den letzten beiden Runden jeweils 4 Fischkarten.

So liegen zum Beispiel in der ersten Runde bei 3 Spielern 4 x 3 Fischkarten, bei 4 Spielern 5 x 3 Fischkarten und bei 5 Spielern 6 x 3 Fischkarten unter dem Anleger. In der letzten Runde liegen bei 4 Spielern 5 x 4 Fischkarten unter dem Anleger usw.

Spielfeld vor der ersten Runde bei 4 Spielern



FISCHMARKT FEILSCHEN UND HANDELN

Morgengrauen

Die Fischhändler begeben sich zum Hafen, um frische Fische vom Anleger zu ersteigern. Für den Kauf von Fischen stehen jedem Fischhändler täglich Münzen im Wert von 50 zur Verfügung.

Die Runde beginnt, indem die Spieler ihre Gebote für die gerade angekommenen Fische abgeben. Dazu legt jeder Händler geheim beliebig viel Geld auf die einzelnen Felder seiner Tafel mit den Namen der entsprechenden Fischerboote. Achtung: Jedes Fischerboot am Anleger verkauft seinen **gesamten** Fang an den Händler mit dem höchsten Gebot. Es muss nicht für alle Fänge geboten werden, d. h. es dürfen auch Felder auf der Tafel frei bleiben. Auch ist kein Händler gezwungen, sein ganzes Geld auszugeben.

Beispiel

Ein Händler interessiert sich für die Fische von August, Clemens und Dieter. Auf die entsprechenden Felder seiner Tafel legt er jeweils Münzen im Gesamtwert von 12, 17 und 18 und hofft, dass keiner seiner Mitspieler ihn überbietet.



Haben alle Händler ihre Gebote abgegeben, werden die Sichtschirme zur Seite gestellt. Nun wird Boot für Boot verglichen, wer das höchste Gebot abgegeben hat. Der Händler mit dem höchsten Gebot nimmt den entsprechenden Fang aus der Tischmitte an sich und gibt das gebotene Geld zurück an die Bank. Die anderen Spieler nehmen ihr Geld zurück.

Achtung: bei Gleichstand lassen die Spieler, die am Gleichstand beteiligt sind, das gebotene Geld auf ihren Tafeln liegen. Sobald die Fänge der Boote ohne Gleichstand verteilt wurden, stellen diese Spieler ihre Sichtschirme erneut vor ihre Tafeln. Für Boote, auf denen sie Geld aus der ersten Bietrunde liegen haben, dürfen sie erneut bieten. Hierbei dürfen sie ihr altes Gebot natürlich verändern.

Vormittag

Sind alle Fische verteilt, beginnt der Handel der Fischhändler untereinander. Zunächst werden aber die Nachfragekarten verteilt. Ein Spieler nimmt die bereits offen ausliegenden Nachfragekarten **plus eine** weitere Nachfragekarte vom verdeckten Stapel

FISCHMARKT FEILSCHEN UND HANDELN

und mischt sie verdeckt. Dann gibt er jedem Spieler verdeckt eine Karte. Die übriggebliebene Karte wird verdeckt oben auf den Stapel mit Nachfragekarten zurückgelegt. Alle Spieler haben nun eine ungefähre Vorstellung davon, welche Fische insgesamt nachgefragt werden.

Die Nachfragekarte, die ein Spieler eben erhalten hat, zeigt ihm, welche Fische mit grauem und braunem Hintergrund er in dieser Runde verkaufen kann. Die zuvor erhaltene Preistafel bestimmt die Preise für graue und braune Fische, die er in dieser Runde erzielt.

Ein Spieler kennt nun also die Fische, die er vor sich liegen hat, die Fische, die er verkaufen kann und den Preis, den er damit erzielt. Der Handel kann beginnen:

Jede Art von Handel, der Fisch und / oder Geld enthält, ist erlaubt: Fisch gegen Fisch, Fisch gegen Geld, Fisch und Fisch gegen Geld usw. Die Spieler müssen aber alles, was sie anbieten, auch vor sich liegen haben. So ist es z. B. nicht erlaubt, Geld aus der Bank zu nehmen und den Kontostandanzeiger entsprechend zurückzuziehen.

Beispiel

Hannah sagt: „Ich gebe dir eine Seezunge für einen Lachs und eine 5er Münze.“ Paul antwortet: „Nein, ich brauche zwei Seezungen und gebe dir dafür zwei Makrelen.“

Der Handel geht solange, bis kein Spieler mehr handeln möchte.

Nachmittag

Alle Spieler zeigen nun ihre Nachfragekarte und ihre Preistafel. Haben sie die passenden Fische, werden diese zu den auf der Preistafel angegebenen Preisen verkauft.

Beispiel

Lukas besitzt 1 Thunfisch, 4 Makrelen und 1 Hering. Er hat gut eingekauft und gehandelt: seine Nachfragekarte zeigt Thunfisch und Makrele.



Für seinen Thunfisch erhält Lukas 26, für seine Makrelen $4 \times 14 = 56$. Da er Heringe immer verkaufen kann, bekommt er noch zusätzlich 5. Insgesamt erhält Lukas also

FISCHMARKT

FISCHEN UND HANDELN

Münzen im Wert von 87.



Alle verwendeten Karten (Fisch, Nachfrage und Preis) werden auf einen Ablagestapel gelegt. Sind alle Verkäufe abgeschlossen, muss jeder Spieler noch seinen Stand aufräumen: Konnte ein Spieler nicht alle Fische verkaufen, muss er sie entweder einfrieren oder entsorgen. Mit einem Eisblock kann **eine Fischart** eingefroren werden. Aber Achtung: Der Eisblock hält die Fische nur eine Nacht lang frisch. Können sie am **nächsten Tag** nicht verkauft werden, müssen sie entsorgt oder erneut eingefroren werden. Kann oder möchte ein Spieler Fische nicht einfrieren, muss er sie entsorgen. Dazu legt er sie auf den Ablagestapel. Für **jeden entsorgten Fisch** muss ein Spieler Münzen im Wert von 5 bezahlen. Besitzt ein Spieler nicht genügend Geld für die Entsorgung, darf er dieses Geld ausnahmsweise von seinem Konto nehmen. Dazu fährt er seinen Kontostandanzeiger den entsprechenden Betrag zurück. Besitzt ein Spieler in der **allerletzten** Runde Fische, die er nicht verkaufen konnte, muss er sie nicht entsorgen, sondern darf sie einfrieren, sofern er noch einen Eiswürfel besitzt.

Abend

Am Abend zählen die Spieler ihr Geld. Münzen im Wert von 50 werden für die nächste Runde zur Seite gelegt. Evtl. übrig gebliebenes Geld wird zur Bank gebracht. Dieser Betrag wird auf dem Konto gutgeschrieben, indem der Kontostandanzeiger entsprechend vorwärts gezogen wird. Besitzt ein Spieler weniger als 50, zieht er seinen Kontostandanzeiger zurück und nimmt sich den entsprechenden Betrag aus der Bank, so dass auch er die neue Runde mit 50 beginnt.

Sobald der kleine Kontostandanzeiger die Zahl 99 überschreitet, wird der runde Anzeiger auf die 100 gestellt, der kleine auf die Zahl 0 usw.

Spielende

Am Ende des vierten Tages endet das Spiel. Alle Spieler zahlen noch ihr Bargeld auf ihr Konto ein. Der Spieler mit dem höchsten Kontostand gewinnt das Spiel.



S86820

Clementoni GmbH

Gutenbergstraße 3 • 76437 Rastatt

Tel. 07222 9689860 • Fax 07222 9689868

www.clementoni.de



Clementoni®