

# FRUTTI DI MARE

Simone Luciani

für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 603334

© 2009 Piatnik, Wien  
Printed in Austria



Fünf Verkaufsstände für Meeresfrüchte befinden sich auf dem Markt und die Händler versuchen gute Geschäfte zu machen. Im Lauf des Tages steigen und sinken die Preise je nach Nachfrage. Am Ende sollen aber auf keinen Fall Meeresfrüchte übrig bleiben!

## Spielinhalt

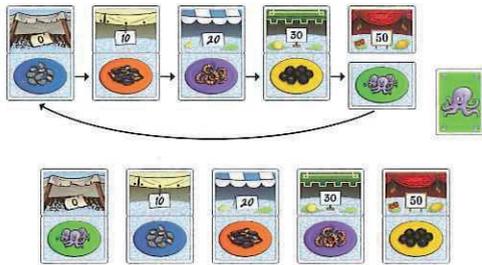
- 5 Verkaufstand-Karten mit verschiedenen Preisschildern
- 5 Präsentierteller-Karten mit unterschiedlichen Sorten von Meeresfrüchten
- 45 Karten mit einzelnen Meeresfrüchten, je 9 in 5 Sorten
- 55 Geldschein-Karten

## Spielziel

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Händlers und versucht den Preis der Meeresfrüchte, die auf seinen Karten abgebildet sind, hinauf zu treiben und den Preis jener Meeresfrüchte, von denen er keine Karten

anderen Präsentierteller Karten werden um eine Preisklasse weiter nach rechts versetzt.

*Beispiel: Oktopus kostet 50,-. Der Spieler, der an der Reihe ist, spielt eine Oktopuskarte aus. Der Präsentierteller mit dem Oktopus wird unter den Verkaufsstand mit 0,- gelegt, alle anderen Präsentiertellerkarten werden um einen Platz nach rechts versetzt und steigen so in die jeweils nächsthöhere Preisklasse auf.*



Jeder Spieler behält die Karten, die er ausgespielt hat und lässt sie in einem Stapel vor sich liegen. Nur die oberste, zuletzt ausgespielte Karte darf sichtbar sein.



hat, zu drücken. Wenn alle Spieler alle ihre Karten ausgespielt haben, wird zum aktuellen Preis verkauft. Die Spieler erhalten den Betrag in Geldschein-Karten ausbezahlt. Der Spieler, der das meiste Geld erwirtschaftet hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Die 5 Karten mit den Verkaufsständen werden nach den angezeigten Preisen von 0,- bis 50,- gereiht und in der Mitte des Tisches ausgelegt. Die 5 Präsentierteller-Karten werden gemischt und in zufälliger Reihenfolge unterhalb jedes Verkaufsstands platziert.



Die Geldschein-Karten werden nach Werten sortiert bereitgelegt.

Die Karten mit den einzelnen Meeresfrüchten werden gemischt und an jeden Spieler werden verdeckt 7 davon ausgeteilt.

## Spielablauf

Das Spiel geht über drei Runden. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler wird bestimmt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine seiner

## Den Verkauf einstellen

Es ist kein Muss, eine Meeresfruchtkarte auszuspielen. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann auch keine Karte ausspielen und damit seinen Verkauf einstellen. Damit ist der Spieler für die gesamte Runde aus dem Spiel. Alle Karten, die er davor bereits ausgespielt hat, werden aber nach dem Ende der Runde gewertet. Die Karten, die er noch auf der Hand hält, muss er, getrennt von seinem offenen Stapel, für alle Mitspieler offen sichtbar weglegen.

## Ende der Runde

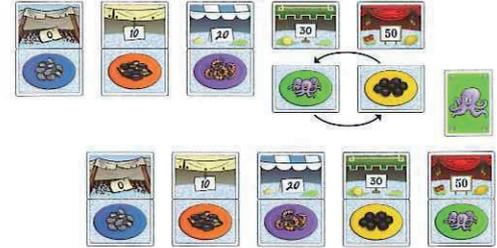
Sobald alle Spieler ihre 7 Karten ausgespielt haben, oder den Verkauf eingestellt haben, endet eine Runde.

Alle Spieler (auch die Spieler, die ihren Verkauf eingestellt haben) nehmen ihre ausgespielten Karten und sortieren sie nach Meeresfrüchten. Jede Meeresfrucht erzielt den zuletzt erreichten Preis. Jeder Spieler addiert den aktuellen Wert seiner Meeresfrüchte-Karten und erhält den entsprechenden Betrag in Geldschein-Karten. Die Geldschein-Karten werden von jedem Spieler in einem separaten Stapel gesammelt.

*Beispiel: Ein Spieler hat 2 Muschel-Karten, 2 Seeigel-Karten und 3 Oktopus-Karten ausgespielt und*

Meeresfrüchte-Karten und legt sie offen vor sich ab. Die Meeresfrucht, die er ausgespielt hat, steigt nun im Preis. Die entsprechende Präsentierteller-Karte tauscht ihren Platz mit der Präsentierteller-Karte unter dem Verkaufsstand mit dem nächsthöheren Preis. (Die Karte tauscht ihren Platz mit der Karte, die rechts liegt.)

*Beispiel: Der Spieler legt eine Oktopus-Karte vor sich ab. Der Präsentierteller mit dem Oktopus liegt unterhalb des 30,- Verkaufsstandes und wird jetzt unter den 50,- Verkaufsstand versetzt und tauscht den Platz mit dem Seeigel, der bisher 50,- wert war, nun im Preis sinkt und unter den leeren 30,- Verkaufsstand versetzt wird.*



Zeigt die ausgespielte Karte die Meeresfrucht, die den höchsten Preis von 50,- hat, stürzt der Preis auf 0,- ab. Die entsprechende Präsentierteller-Karte wird unter den Verkaufsstand mit 0,- gelegt und alle

offen vor sich liegen. Am Ende der Runde ist der aktuelle Preis für Oktopus 10,- der Preis für Muscheln 30,-, und der Preis für Seeigel 50,-. Der Spieler kassiert einen Gesamtbetrag von 190,- (60,- für die Muscheln, 100 für die Seeigel und 30,- für den Oktopus).



## Spielende

Nach der dritten Runde endet das Spiel. Der Spieler, der das meiste Geld erwirtschaften konnte, gewinnt.

Wenn Sie zu „Frutti di Mare“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien