

# FANGFRISCH CASH-A-CATCH

## Spielmaterial

- **104 Spielkarten** – sie zeigen 6 Sorten fangfrische Meeresfrüchte und Fische (Aale, Haie, Flundern, Krebse, Thunfische und Hummer), zusätzlich Joker (Tintenfische), jeweils mit 1 bis 3 Fischen; sowie die Aktionskarten „Fischdieb“ und „Dosenfisch“ und die Karten „Endphase“ und „Marktschluss“.

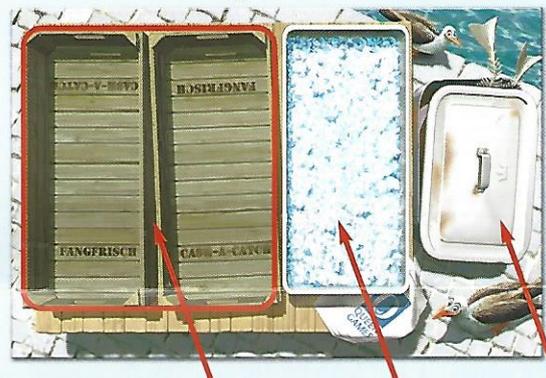


- **Spielgeldscheine** – in folgender Einteilung:  
1 Euro - 2 Euro - 5 Euro - 10 Euro - 50 Euro.



*Anmerkung: Im weiteren Verlauf der Spielregel bleiben wir der Einfachheit halber bei den Begriffen „Fischkarten“ und „Fische“, auch wenn klar ist, dass es sich bei Hummer und Krebs um Krustentiere und auch bei Tintenfischen nicht um Fische handelt.*

- **5 Spielertableaus** – Jedes Tableau zeigt einen Fischstand mit 3 Ablagefächern für die Spielkarten: 2 Lagerkisten und 1 Eiswanne, wobei in jedem Fach immer **nur eine Sorte** gleichzeitig gelagert werden darf, sowie eine Mülltonne für den verdorbenen Fisch, der am Ende teuer entsorgt werden muss.



3 Ablagefächer: 2 Lagerkisten und 1 Eiswanne Mülltonne

- **6 Preislisten** – zeigen die Preise, die für den Verkauf verschiedener Mengen Fisch erzielt werden können.

Anzahl	Preis	1/3 Preis
1	1 €	1 €
2	2 €	1 €
3	3 €	2 €
4	5 €	3 €
5	7 €	4 €
6	10 €	5 €
7	15 €	8 €
8	20 €	10 €
9	25 €	13 €
≥ 10	30 €	15 €

- **1 Glocke**
- **1 Spielanleitung**



## Spielziel

Bei den Auktionen auf dem Hamburger Fischmarkt gilt es, möglichst viel Fisch für sein Geld zu bekommen. Das Besondere: Jedes Paket kostet immer genau 10 Euro, egal wie viel Fisch enthalten ist. Warten alle ruhig ab, wird das Paket nach und nach größer, doch zögert man zu lange,

ist vielleicht ein anderer Spieler schneller und bekommt den Zuschlag. Wer hier im richtigen Moment zugreift, bevor es andere tun, hat die Nase vorn und kann mit dem späteren Verkauf seines Fisches viel Geld verdienen. Denn am Ende gewinnt der reichste Spieler.

## Spielvorbereitung

Ein Spieler wird zum Bankhalter bestimmt. Er sortiert das Spielgeld und teilt an jeden Spieler (natürlich auch an sich selbst) 30 Euro Startkapital aus.

Außerdem erhält jeder eine Preisliste und ein Spielertableau, das man – mit der Vorderseite nach oben – vor sich auf den Tisch legt.



Die Glocke wird, für alle gleich gut erreichbar, in die Mitte des Tisches gestellt.

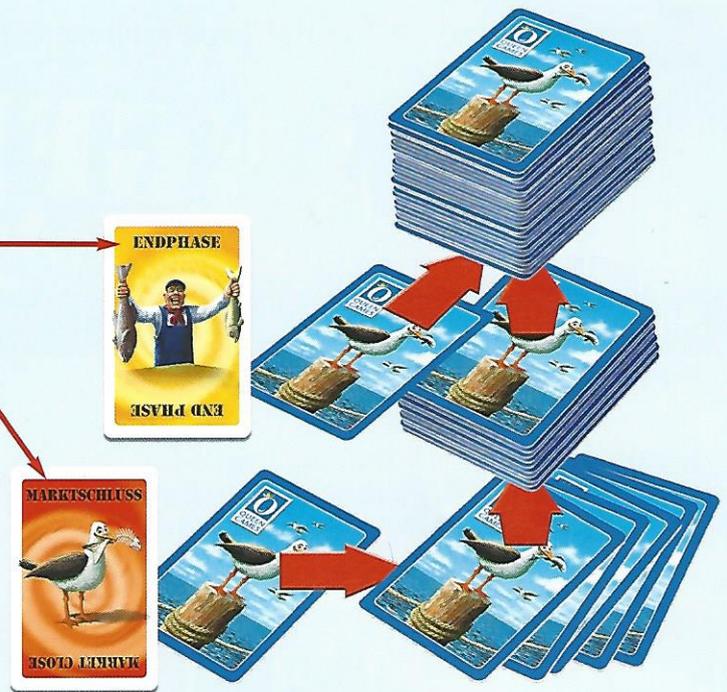
Von den Spielkarten werden die beiden Karten „Endphase“ und „Marktschluss“ herausgesucht. Die restlichen Karten werden gründlich gemischt.

Die Karte „Endphase“ kommt als 15. Karte von unten verdeckt in den Stapel.

Dann wird die Karte „Marktschluss“ verdeckt unter die letzten 5 Karten des Stapels gemischt.

Der so vorbereitete Stapel wird verdeckt bereitgelegt.

Anmerkung: Da in diesem Spiel nicht der Fischhändler mit den größten Händen und den längsten Armen gesucht wird, bitten wir beim „Zuschlagen“ etwas Rücksicht zu nehmen, besonders auf kleinere Mitspieler!



## Spielablauf

Der älteste Spieler wird Startspieler und ist der erste Marktschreier. Nach jedem Zug wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der neue Marktschreier.

### Aktionen des Spielers am Zug / Marktschreiers

Der Marktschreier hat zwei Aktionen zur Verfügung.

- Er darf zunächst eigenen Fisch an die Bank verkaufen.
- Danach muss er als Marktschreier eine Versteigerung durchführen. Er übernimmt dabei die Rolle des Auktionators.

### ■ Eigenen Fisch verkaufen

#### • Verkaufserlös

Der Spieler darf beliebig viele Sorten Fisch von seinem Tableau verkaufen. Jede Sorte wird einzeln berechnet und es müssen **alle** Karten einer Sorte verkauft werden.

Befinden sich Joker im gleichen Fach, werden sie mitverkauft. Sie gelten als Karten dieser Fischart.

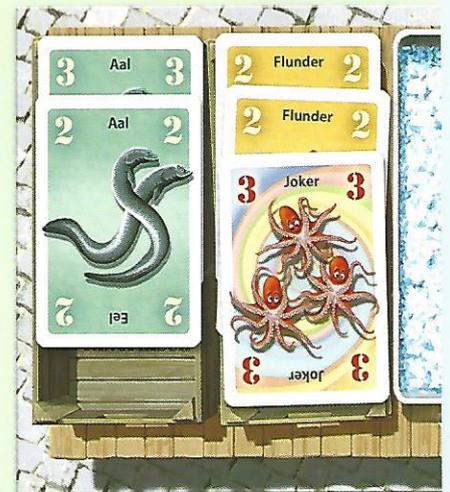
Je mehr Karten einer Sorte verkauft werden, umso höher ist der Erlös. Dabei gibt es keinen Preisunterschied zwischen den verschiedenen Sorten, nur die Menge der Fische ist entscheidend. Der Verkaufserlös kann auf der Preisliste abgelesen werden und wird von der Bank an den Spieler ausgezahlt.

Die verkauften Karten werden abgelegt und bilden den offenen Ablagestapel.

Auch wenn mehr als 10 Fische einer Sorte verkauft werden, gibt es nur den Preis für 10 Fische (30 Euro bzw. 15 Euro beim halben Preis).

Anmerkung: Für den ersten Marktschreier entfällt der Verkauf in der ersten Runde, da er noch keinen Fisch besitzt.

Preisliste		
Anzahl	Preis	½ Preis
1	1 €	1 €
2	2 €	1 €
3	3 €	2 €
4	5 €	3 €
5	7 €	4 €
6	10 €	5 €
7	15 €	8 €
8	20 €	10 €
9	25 €	13 €
≥ 10	30 €	15 €



Beispiel: Der Spieler verkauft 5 Aale und 7 Flundern. (Die drei Tintenfische werden hier als Joker zu Flundern.) Dafür bekommt er aus der Bank 22 Euro (7 Euro für die Aale und 15 Euro für die Flundern).

Anmerkung: Liegen nur Joker in einem Fach, gelten sie als eine Fischart und werden beim Verkauf entsprechend abgerechnet.

Auch in diesem Fall kommen **alle** Fischkarten dieser Sorte auf den Ablagestapel.

• **Verdorber Fisch der Mitspieler (Mülltonne)**

Wird Fisch verkauft, prüfen alle Mitspieler, ob sie selbst Fisch dieser Sorte(n) in ihren beiden Lagerkisten haben (Fisch in der Eiswanne ist nicht betroffen). Ist das der Fall, muss jeder der betroffenen Mitspieler die oberste Karte der entsprechenden Sorte (das kann auch ein Joker sein) **verdeckt** in seine Mülltonne ablegen.

**Jeder Fisch im Müll kostet bei Spielende 1 Euro.**

*Anmerkung: Da immer nur Karten einer Sorte in ein Fach gelegt werden dürfen, kann jeder ganz einfach erkennen, ob er selbst Karten der gerade verkauften Sorte besitzt.*

■ **Eine Versteigerung durchführen**

• **Ansage/Auktion**

Der Marktschreier deckt nun die oberste Karte des verdeckten Stapels auf und legt sie für jeden gut sichtbar offen auf den Tisch. Dann nimmt er die nächste Karte vom Stapel und legt sie ebenfalls offen und gut sichtbar zur anderen Karte. Beim Aufdecken jeder Karte sagt er deutlich an, welche und wie viele Fische im Angebot sind. Der Preis hierfür beträgt immer 10 Euro, egal wie viele Karten ausliegen. Dies wiederholt der Marktschreier solange, bis der Zuschlag erteilt wird.

Beim Spiel mit 4 und 5 Spielern darf er selbst **nicht** mitsteigern, nur im Spiel zu dritt darf er mitbieten.

• **Zuschlag**

Wenn ein Spieler das gesamte ausliegende Fischpaket erwerben möchte, haut er auf die Glocke und bekommt den Zuschlag. Er bezahlt 10 Euro an die Bank und bekommt alle ausgelegten Karten dieser Auktion.

**Prämie für Marktschreier**

Der Marktschreier bekommt als Lohn für seine Mühe (Durchführung der Versteigerung) Geld aus der Bank. Er erhält **1 Euro für jede Karte**, die er versteigert hat.

• **Fisch einsortieren**

Die ersteigerten Fischkarten sortiert der Spieler nun offen so in die Fächer seines Tableaus, dass die Werte der Karten sichtbar bleiben. Dabei wird in jedem Fach **nur Fisch einer Sorte** platziert. Die Reihenfolge der einsortierten Karten ist frei wählbar, darf danach aber nicht mehr verändert werden.

Hat ein Spieler **mehr als drei Sorten Fisch**, muss er die überzähligen verdeckt in seinen Müll werfen.

Der Spieler darf jederzeit (freiwillig) ein Fach in seinen Müll entleeren. Dabei muss das Fach **komplett** geräumt werden.

*Beispiel: Gerade sind Flundern und Aale verkauft worden. Der Mitspieler (man sieht sein Tableau im Bild) muss nun die oberste Karte aus der Kiste mit den Aalen in den eigenen Müll werfen. Aber er hat noch Glück gehabt; seine 3 Flundern verderben nicht, da sie sich in der Eiswanne befinden.*



*Beispiel: „Kommt her Leute - Gaaanz frischer Fisch heute! Ein Aal und 2 Hummer, alles für 10 Euro! Was, das reicht noch nicht? Also hier noch 3 Thunfische und 2 Tintenfische! Junge Junge, ihr sitzt ja auf eurem Geld. Ok, also hier nochmal 3 Aale dazu...“*  
**PING !**

*„Zuschlag an den Herrn mit blauer Mütze: 4 Aale, 2 Hummer, 3 Thunfische und 2 Tintenfische, und alles für'n Zehner. Na, wenn das kein Geschäft war.“*

*Der Marktschreier selbst erhält 5 Euro, weil er 5 Karten versteigert hat.*

*Anmerkung: Sollten mehrere Spieler auf die Glocke hauen, bekommt natürlich derjenige den Zuschlag, der schneller war.*



*Beispiel: Der Spieler hat nach der Versteigerung 4 Sorten Fisch, von denen er nur 3 auf seinem Tableau unterbringen kann. Er legt seinen 1 Hai in den Müll, um Platz für die Karte mit den 2 Hummern zu machen.*



## Jokerkarten

Bekommt man Jokerkarten (egal ob ersteigert oder durch den Fischdieb), darf man sie in ein beliebiges Fach legen. Werden sie zu anderen Fischarten hinzugelegt, gelten sie als Karten dieser Sorte.

## Aktionskarten Fischdieb und Dosenfisch

Der Einsatz dieser Karten ist freiwillig. Wer die Karte Fischdieb ersteigert, darf sich – vor dem Einsortieren der Fischkarten – von einem Mitspieler die oberste Karte eines beliebigen Faches nehmen. Sollte niemand Fischkarten haben, geht der „Fischdieb“ leer aus. Die Aktionskarte wird auf alle Fälle am Ende des Zuges offen abgelegt.

Wer die Karte „Dosenfisch“ bekommt, darf – nach dem Einsortieren der Karten – seine Mülltonne durchsuchen und **bis zu zwei** beliebige Fischkarten kostenlos abwerfen. Die Aktionskarte „Dosenfisch“ und die gewählten Fischkarten kommen auf den Ablagestapel.

### • Endphase

Wird (bei einer Auktion) die Karte „Endphase“ aufgedeckt, wird diese beiseite gelegt und die Auktion geht wie gewohnt weiter. Für diese Karte bekommt der Marktschreier **keine** Prämie.

Ab sofort darf auch derjenige Spieler verkaufen, der gerade Fisch ersteigert hat. Er muss die Fischkarten zunächst auf seinem Tableau einsortieren (und ggf. Fisch in den Müll werfen), danach darf er beliebig viele Fische verkaufen. Auch hier verdirbt der Fisch der Mitspieler.

*Beispiel: Nach dem Einsortieren des ersteigerten Fisches sieht das Tableau des Spielers so aus:*



*Anmerkung: Der „Fischdieb“ nimmt keine Karte aus dem Müll. Er stiehlt nur eine Karte aus einem der drei anderen Fächer.*

*Anmerkung: Aktionskarten (Fischdieb und Dosenfisch) dürfen nicht aufgehoben werden, sondern werden immer in dem Zug aktiviert, in dem sie ersteigert wurden. Auch wenn sie keine Wirkung haben, kommen sie auf den Ablagestapel.*



## Spielende

Das Spiel endet, sobald die Karte „Marktschluss“ aufgedeckt wird. Die Versteigerung wird **nicht** zu Ende geführt. Der Auktionator erhält **kein** Geld. Jeder Spieler verkauft nun noch allen Fisch auf seinem Tableau zum **halben Preis**. Bei diesem Verkauf verdirbt **kein** Fisch.

Dann zahlt jeder Spieler für die Fischkarten in der eigenen Mülltonne. Pro Fisch (das können bis zu 3 auf einer Karte sein) muss er 1 Euro an die Bank bezahlen. Wer danach das meiste Geld hat, gewinnt das Spiel und darf sich von nun an Aale-Peter nennen.



*Beispiel: Diese 4 Karten im Müll kosten den Spieler bei Spielende 7 Euro. Diesen Betrag zahlt er in die Bank.*

## Spiel zu dritt

Nur im Spiel zu dritt darf der Auktionator mitsteigern. Bei der Versteigerung muss er darauf achten, jede Fischkarte so aufzudecken, dass die anderen Mitspieler zuerst die Karte erkennen können. Er darf erst die Glocke betätigen, nachdem er seine Ansage gemacht hat. Für Fisch, den er selbst ersteigert, bekommt er **keine** Prämie.

