

Fangfrisch - KSR

6 Sorten Fisch (1 - 3 Fische je Karte). Alle Meerestiere gelten hier als Fisch, ebenso die Joker (Tintenfische). Es gibt 4 Aktionskarten.
JOKER: Ihn legt man in ein beliebiges Fach.

Der Startspieler wird Marktschreier und hat 2 Aktionen.

Ablauf eines Zuges:

● Zunächst DARF er eigene Fische an die Bank verkaufen.

- Er wählt beliebig viele Sorten Fisch.
- Er muss alle Karten der gewählten Sorte/n verkaufen.
- Jede Sorte wird separat abgerechnet.
- Joker in einem Fach werden wie weitere Fische der dort eingelagerten Sorte abgerechnet.
- Liegen nur Joker in einem Fach, sind sie eine Fischart.
- Verkauft man mehr als 10 Fische einer Sorte, bringt das nicht mehr ein. Es müssen trotzdem alle Fische raus. Der Verkaufserlös wird von der Bank ausbezahlt.
- Verkaufte Fische ==> offenen Ablagestapel

Verdorbenen Fisch der Mitspieler:

- Wird Fisch verkauft, prüfen alle Mitspieler, ob sie in ihren Fächern 1 und 2 Fisch dieser Sorten liegen haben.
- Wer betroffen ist, muss je verkaufter Sorte die oberste Karte verdeckt in seine Mülltonne legen. Das kann auch ein Joker sein.
- Achtung: Jeder Fisch im Müll kostet zum Spielende 1 Euro.

● Eine Versteigerung durchführen (MUSS):

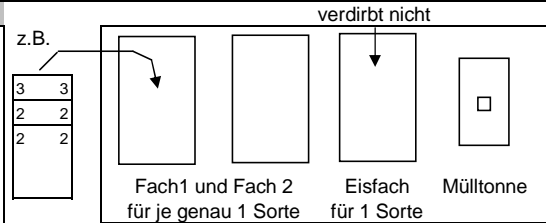
a) Ansage/Auktion:

- Der Marktschreier deckt die oberste Karte des verdeckten Stapels auf und legt sie gut sichtbar auf den Tisch. Er nennt jeweils deutlich Anzahl und Art der Fische.
- Der Preis für alle Fische einer Auktion beträgt immer **10 Euro**.
- Er legt so lange weitere Fische aus, bis ein Spieler auf die Glocke schlägt. Der schnellere Spieler geht hier vor.
- Spiel zu dritt: Der Marktschreier darf mitsteigern (siehe Regel).

b) Zuschlag/Prämie:

- Der Ersteigerer zahlt 10 Euro in die Bank und erhält das Fischpaket zur Einsortierung.
- Der **Auktionator** erhält aus der Bank **je Karte 1 Euro**.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 20.10.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de



c) Fisch einsortieren:

- Ersteigerte Fische offen in Fächer legen, insgesamt 1 Sorte je Fach. Reihenfolge der neuen Fischkarten ist beliebig, darf aber danach nicht mehr verändert werden. Karten so ablegen, dass Werte sichtbar sind.
- Hat ein Spieler > 3 Sorten Fisch, muss der Rest in den Müll.
- Jederzeit darf Fisch in den Müll gehen, dann aber das ganze Fach.

Aktionskarte "Fischdieb" ersteigert:

SOFORT VOR dem Einsortieren DARF man für den Fischdieb die oberste Karte eines beliebigen Mitspielers nehmen (nicht aus Müll). Hat niemand Fisch, geht man leer aus. Fischdiebkarte auf Ablage.

Aktionskarte "Dosenfisch" ersteigert:

SOFORT NACH dem Einsortieren DARF man seine Mülltonne durchsuchen und bis zu 2 beliebige Fischkarten kostenlos abwerfen. Dosenfischkarte auf Ablagestapel legen.

Nach der Auktion: Nächster Spieler im Uhrzeigersinn = Marktschreier.

● Endphase:

- Wird bei einer Auktion die Aktionskarte "Endphase" aufgedeckt, darf man ab sofort auch als Ersteigerer Fisch verkaufen.
- Der Ersteigerer muss zunächst aber wie gewohnt Fisch einsortieren bzw. auf den Müll geben. Bei Mitspielern verdirbt auch noch Fisch.
- Danach darf der Ersteigerer noch Fisch verkaufen.

Spielende:

Sobald Aktionskarte "Marktschluß" auftaucht, wird die laufende Auktion abgebrochen. Es gibt keine Prämie für Versteigerer. Jeder Spieler verkauft alle Fische zum 1/2 Preis. Es verdirbt kein Fisch. Je Fisch (1 - 3 je Karte) im Müll muss man 1 Euro an die Bank zahlen. Es gewinnt, wer das meiste Geld übrig hat.