

Kurzspielregeln: Fische, Fluppen, Frikadellen

Spielziel: Als Erster 3 Fetische besitzen.

Spielaufbau:

- | Flöße auf die Ankerstellen legen; Fachhändler sortieren, abheben und auslegen
- | Frachtproduktion (auf Fachhändlern, siehe Zahnräder links)
- | Jeder Spieler 150 Florint und 1 Fortschritt (aus 2 ausgesucht); Aktien: Alle Frachten auf 50

Bewegung:

- | Jeweils 0 – 3 Punkte auf den Feldern (Wege, Brücken, Fachhändler)
- | Startrunde: 1. Spieler 3 Punkte, alle weiteren jeweils + 1 aufsteigend
- | Zug mit einem Floß = 1 BP Flöße rufen: kostet 10 Florint und 1 BP (pro Anleger)

Fachhändler/ Tauschhändler:

- | maximal Transport von 7 Frachtmarkern
- | Händlerfeld: Sonderaktion muss immer ausgeführt werden (unten)
 - nicht mehr genug Fracht im Vorrat: Wert steigt stattdessen (Stufen)
 - Wert einer Fracht würde über 150 steigen: stattdessen wird Fracht produziert
- | Reguläre Händler: links Verkauf (Zahnrad), rechts Ankauf (Taler)
- | Bei Tauschhändlern kann 1 Fracht gegen 2 getauscht werden, pro Runde 2 Mal möglich

<u>Ankauf</u>	<u>Verkauf</u>
Preis der Fracht = Tabelle – Anzahl Frachtmarker (z.B. Kurs = 100 für Fisch, 3 Fische; 1 Fisch kostet dann 50 Florint)	- zum aktuellen Preis - Der Kurs der Fracht fällt. (nach Stufen, rechter Rand Aktientabelle)

- | Man kann nicht in einer Runde sofort wieder den gleichen Fachhändler erreichen.

Fetischhändler:

- | Immer erst 3, dann 4, dann 5 Frachtmarker für den Fetsch; pro Zug nur Kauf eines Fetischs
- | Die Kurse der abgegebenen Frachten sinken, Spieler erhält einen Fortschritt (1 aus 2)

Fortschritte: in einem Zug beliebig viele einsetzbar; Erhalt zu Spielbeginn und Fetischhändler

Mehrere Spieltische:

- | 6-10 Spieler, 2 Tische: Je eine Fetischsorte komplett an einen Tisch, 3. verteilt
Tisch muss nach Fetischkauf zunächst gewechselt werden
- | 11-15 Spieler, 3 Tische: Je eine Fetischsorte pro Tisch

Tischwechsel:

- | im Hafen noch 1 Bewegungspunkt übrig, Floß wird nicht gebraucht
- | Spieler nimmt kompletten Besitz mit, setzt sich an anderen Tisch mit seiner Figur an den Hafen und sich selbst rechts neben den Spieler, der gerade am Zug ist, Start dann mit 3 BP
- | Tischwechsel möglich, wenn man wieder am Zug ist, auch sofort

Zu beachten:

- | Frachten oder Fortschritte werden am Tisch nicht aufgefüllt, Geld schon
- | Händler sperren und den Tisch verlassen: Schild kommt weg, wenn alle einmal dran waren.
- | Aktion Spieler um 1 Feld versetzen: Verbannung auf anderen Spielplan nicht möglich
- | 1 Spieler spielt alleine am Tisch: Es müssen alle Aktionen ausgeführt werden.
- | Während des Spiels Informationen von anderen Tischen einholen ist nicht erlaubt.