

Fischmarkt - KSR
<p>Das Spiel geht über 4 Runden und spielt sich in je 6 Phasen. Startkapital: 50 Taler, Fisch-Arten: 4 braune, 4 graue, 1 orange, 1 weiße.</p> <p>1.) Nachfragekarten aufdecken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - So viele Karten aufdecken, wie Spieler teilnehmen. - Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Preistafel => hinter seinen Sichtschirm. <p>2.) Fischkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In Runde 1 und 2: Je 3 Fischkarten unter so viele Felder des Anlegers legen wie Spieler im Spiel sind + 1. Beispiel: bei 3 Spielern werden unter 4 Felder überlapp. je 3 Karten gelegt. - In Runde 3 und 4: je 4 Fischkarten <p>3.) Gebote:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler legt hinter seinem Schirm beliebig viel Geld auf die einzelnen Felder seiner Tafel mit den Namen der entsprechenden Boote. - Jedes Boot am Anleger verkauft später seinen <u>gesamten</u> Fang an den Händler (Spieler) mit dem höchsten Gebot. - Hummer + Hering bringen bei Abrechnung immer den aufgedruckten Preis. - Es dürfen Felder auf der Tafel frei bleiben und es darf Geld übrig bleiben. <p>4.) Auswertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sind alle Bieter fertig, werden die Sichtschirme beiseite gelegt. - Je Boot wird verglichen, wer das Höchstgebot abgegeben hat. Dieser Spieler erhält den Fang und zahlt das Geld an die Bank, die unterlegenen Spieler nehmen ihr Gebot zurück. Patt beim Gebot: Beteiligte warten, bis alle Boote ohne Patt geleert sind. Sie stellen ihre Sichtschirme wieder auf und bieten erneut, wobei sie ihr altes Gebot verändern dürfen. <p>5.) Handel beginnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Ein</u> Spieler nimmt die offen liegenden Nachfragekarten + 1 Karte verdeckt vom Stapel und mischt alle Karten. - Jeder Spieler erhält 1 Karte, die übrige kommt verdeckt auf den Stapel der Nachfragekarten zurück. - Die Nachfragekarte zeigt an, welche Fische mit grauem und braunem Hintergrund ein Spieler verkaufen kann. - Die Preistafel nennt die gültigen Preise dieser Runde für ihren Besitzer. - Es kann völlig beliebig untereinander gehandelt werden, das Konto darf jedoch nicht verändert werden. <p>6.) Handel beenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Will niemand mehr handeln, zeigen alle Spieler ihre Nachfragekarte und Preistafel. Nun wird abgerechnet. Alle verwendeten Karten (also Fisch, Nachfragekarten, Preistafeln) kommen auf separate Ablagen. Hering + Hummer kann man immer verkaufen. - Restlicher Fisch ist nun ENTWEDER einzufrieren: 1 Eisblock hält 1 Fisch<u>art</u> 1 Nacht frisch. Der Block ist nur 1x nutzbar.* Letzte Runde: Auch nach dem letzten Verkauf kann man nochmal Fische einfrieren. ODER zu entsorgen: Fische auf Ablagestapel werfen. Jeder Fisch kostet 5 Taler. Reicht das Geld nicht, darf der Kontostandanzeiger reduziert werden. <p>Ende einer Runde:</p> <p>Geld zählen. Jeder zahlt für die Folgerunde 50 Taler ab und gibt evtl. Restgeld in die Bank, wofür sein Kontostand steigt. Hat ein Spieler keine 50 Taler für die Folgerunde, sinkt sein Kontostand.</p> <p>Ende des Spiels:</p> <p>Nach 4 Durchgängen gewinnt das höchste Vermögen.</p>
*lt. Verlag
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.01.07/Nr. 845 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Fischmarkt - KSR
<p>Das Spiel geht über 4 Runden und spielt sich in je 6 Phasen. Startkapital: 50 Taler, Fisch-Arten: 4 braune, 4 graue, 1 orange, 1 weiße.</p> <p>1.) Nachfragekarten aufdecken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - So viele Karten aufdecken, wie Spieler teilnehmen. - Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Preistafel => hinter seinen Sichtschirm. <p>2.) Fischkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In Runde 1 und 2: Je 3 Fischkarten unter so viele Felder des Anlegers legen wie Spieler im Spiel sind + 1. Beispiel: bei 3 Spielern werden unter 4 Felder überlapp. je 3 Karten gelegt. - In Runde 3 und 4: je 4 Fischkarten <p>3.) Gebote:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler legt hinter seinem Schirm beliebig viel Geld auf die einzelnen Felder seiner Tafel mit den Namen der entsprechenden Boote. - Jedes Boot am Anleger verkauft später seinen <u>gesamten</u> Fang an den Händler (Spieler) mit dem höchsten Gebot. - Hummer + Hering bringen bei Abrechnung immer den aufgedruckten Preis. - Es dürfen Felder auf der Tafel frei bleiben und es darf Geld übrig bleiben. <p>4.) Auswertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sind alle Bieter fertig, werden die Sichtschirme beiseite gelegt. - Je Boot wird verglichen, wer das Höchstgebot abgegeben hat. Dieser Spieler erhält den Fang und zahlt das Geld an die Bank, die unterlegenen Spieler nehmen ihr Gebot zurück. Patt beim Gebot: Beteiligte warten, bis alle Boote ohne Patt geleert sind. Sie stellen ihre Sichtschirme wieder auf und bieten erneut, wobei sie ihr altes Gebot verändern dürfen. <p>5.) Handel beginnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Ein</u> Spieler nimmt die offen liegenden Nachfragekarten + 1 Karte verdeckt vom Stapel und mischt alle Karten. - Jeder Spieler erhält 1 Karte, die übrige kommt verdeckt auf den Stapel der Nachfragekarten zurück. - Die Nachfragekarte zeigt an, welche Fische mit grauem und braunem Hintergrund ein Spieler verkaufen kann. - Die Preistafel nennt die gültigen Preise dieser Runde für ihren Besitzer. - Es kann völlig beliebig untereinander gehandelt werden, das Konto darf jedoch nicht verändert werden. <p>6.) Handel beenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Will niemand mehr handeln, zeigen alle Spieler ihre Nachfragekarte und Preistafel. Nun wird abgerechnet. Alle verwendeten Karten (also Fisch, Nachfragekarten, Preistafeln) kommen auf separate Ablagen. Hering + Hummer kann man immer verkaufen. - Restlicher Fisch ist nun ENTWEDER einzufrieren: 1 Eisblock hält 1 Fisch<u>art</u> 1 Nacht frisch. Der Block ist nur 1x nutzbar.* Letzte Runde: Auch nach dem letzten Verkauf kann man nochmal Fische einfrieren. ODER zu entsorgen: Fische auf Ablagestapel werfen. Jeder Fisch kostet 5 Taler. Reicht das Geld nicht, darf der Kontostandanzeiger reduziert werden. <p>Ende einer Runde:</p> <p>Geld zählen. Jeder zahlt für die Folgerunde 50 Taler ab und gibt evtl. Restgeld in die Bank, wofür sein Kontostand steigt. Hat ein Spieler keine 50 Taler für die Folgerunde, sinkt sein Kontostand.</p> <p>Ende des Spiels:</p> <p>Nach 4 Durchgängen gewinnt das höchste Vermögen.</p>
*lt. Verlag
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.01.07/Nr. 845 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de