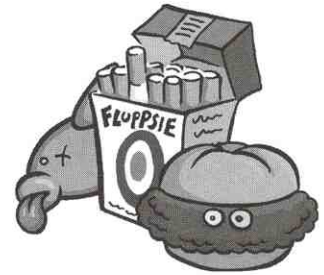


FISCHE FLUPPEN FRIKADELLEN



Ein taktisches Spiel für 2 – 15 SpielerInnen an 1 bis 3 Tischen von Friedemann Friese

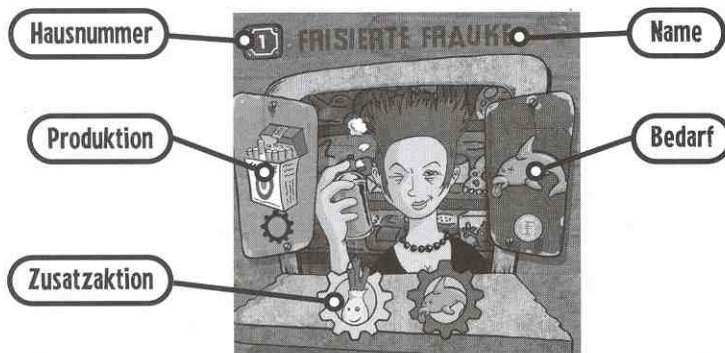
FABEL

Welch Frevel: Der fürchterliche Fürst Fieso hält die faszinierende Fee Fabula seit den finsternen Februarferien mit Hilfe fatal fieser Finten fest. Damit du die Fee final freien kannst, musst du sie aus den Fängen des Fürsten freikaufen. Du fliehst flink in den finnischen Fjord, um die vom Fürsten favorisierten faszinierenden Fetische zu finden. Dort fährst du mit flotten Flößen von Fachhändler zu Fachhändler und feilschst fleissig mit Fusel, Fenchel, Fischen, Fluppen und Frikadellen. Setze deine Florint famos dafür ein, mittels der drei Fetische deine Führung fundamental zu festigen.

SPIELMATERIAL

36 Fachhändler: Es gibt 3 Sorten von Fachhändlern.

1. An- und Verkäufer (grün-grau)

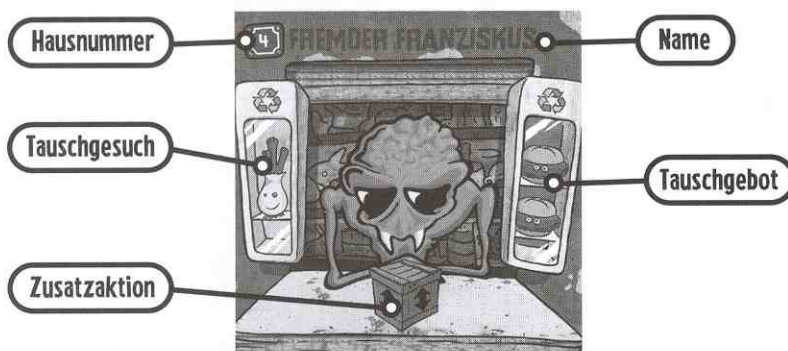


Bei An- und Verkäufern, wird immer die Fracht auf dem linken Schild produziert und man kann diese dort kaufen. Bei der Frisierten Frauke kann man z.B. Fluppen kaufen. Auf dem rechten Schild steht, was man diesem Händler verkaufen kann. In diesem Fall Fische.

Zusatzaktion:

Auf jedem An- und Verkäufer gibt es eine Zusatzaktion. Diese muß immer ausgeführt werden, wenn man diesen besucht. Wenn man z.B. die Frisierte Frauke besucht, sorgt sie dafür, daß Fenchel und Fische produziert werden.

2. Tauschhändler (rot-braun)



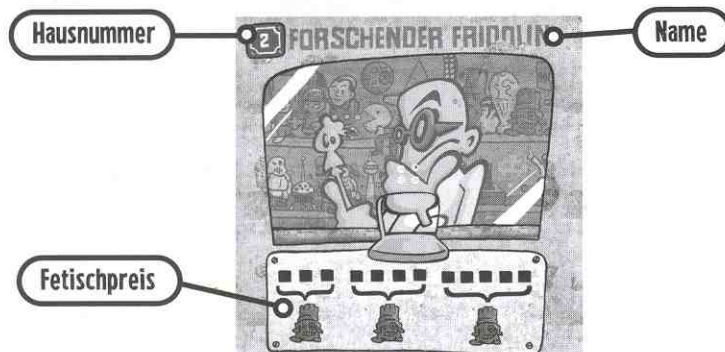
Bei Tauschhändlern kann man immer eine Frachtsorte gegen eine andere tauschen. Links steht immer die Sorte, die der Händler nimmt. (hier Fenchel).

Im rechten Kasten steht, was man erhält (hier 2 Frikadellen), d.h. daß man beim Fremden Franziskus für je 1 Fenchel 2 Frikadellen erhält.

Zusatzaktion:

Auch bei Tauschhändlern gibt es Zusatzaktionen. Mit dieser hier läßt man den Wert einer beliebigen Fracht steigen oder fallen.

3. Fetischhändler (gelb)



Bei den Fetischhändlern bekommt man die Fetische, die man für den Spielsieg benötigt. Beim Forschenden Fridolin muß man für den ersten Fetisch 3 gleiche Frachten abgeben, für den zweiten 4 gleiche und für den dritten und letzten 5 gleiche Frachten. (Fetischpreis)

Zusatzaktion:

Bei Fetischhändlern gibt es keine Zusatzaktion.

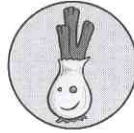
1 Faltplan

65 Frachtmarker

Fluppen



Fenchel



Fusel



Fische



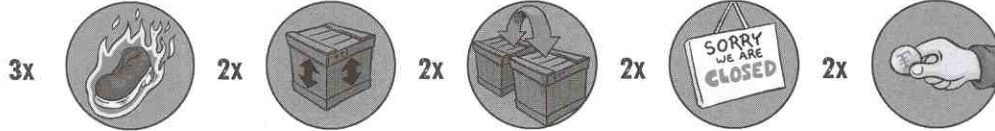
Frikadellen



5 Frachtwertanzeiger



II Fortschritte (Erklärung: Rückseite der Regel)



15 Fetische



5 Figuren

6 Flöße

2000 Florint (25x 10er, 15x 50er und 10x 100er Scheine)

DAS SPIEL FÜR 2-5 PERSONEN

Spielvorbereitungen

Der Faltplan wird in die Tischmitte gelegt. Auf die markierten Anlegestellen (Anker) kommen die 6 Flöße.

Die Fetische werden neben dem Plan bereit gelegt.

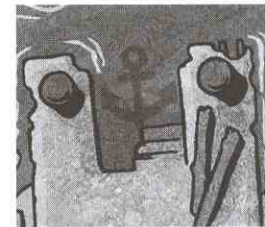
Jeder Spieler erhält 150 Florint und wählt eine Figur, die in den Hafen gestellt wird.

Jeder Spieler bekommt verdeckt 2 Fortschritte zugeteilt und sucht sich einen Fortschritt davon aus. Der andere Fortschritt wird mit den nicht verteilten Fortschritten verdeckt gemischt und neben den Faltplan bereit gelegt.

Die 36 Fachhändler werden als Stapel nach den Hausnummern sortiert (von 1 bis 36) und verdeckt hingelegt. Nun hebt der Reihenfolge nach jeder Spieler einmal ab. Dabei ist darauf zu achten, daß »normal« abgehoben wird, also nur oben einen Teilstapel abnehmen und drunter packen. Dies dient dazu, die Reihenfolge der Händler im Stapel zu erhalten, aber einen zufälligen oben liegen zu haben.

Dann werden die 12 obersten Karten des Stapels verdeckt genommen und gemischt. Diese 12 Fachhändler werden auf die auf dem Faltplan vorgesehenen Felder beliebig offen verteilt. Der Reststapel wird für dieses Spiel nicht mehr benötigt.

Auf jeden An- und Verkäufer (nicht die Tausch- oder Fetischhändler!) wird ein Frachtmarker von der Sorte gelegt, die dieser produziert (linkes Schild). Die Frachtwertanzeiger jeder Sorte werden auf die Aktientabelle des Faltplans gelegt – bei jeder Fracht auf den Wert 50. Ein Startspieler wird bestimmt.



Markierte Anlegestelle



Der Hafen

DAS SPIEL

Ein Zug gliedert sich in Bewegung und gegebenenfalls Handel.

Bewegung

Wenn man am Zug ist, hat man 3 Bewegungspunkte zur Verfügung. Man darf 0 – 3 Bewegungspunkte für die folgenden 3 Möglichkeiten verbrauchen.

1. Bewegung zu Fuß

Für je 1 Bewegungspunkt kommt man ein Feld weiter. Als Felder zählen Wege, Brücken und Fachhändler (Flöße zählen nicht als Felder, siehe Bewegung per Floß). Felder, auf denen fremde Spieler stehen, zählen bei der Bewegung nicht mit. Man darf aber seinen Zug auf dem Feld eines fremden Spielers beenden.

⇒ **Wichtig:** Wenn man auf dem Feld eines Fachhändlers steht, muss man mindestens einen Bewegungspunkt benutzen, um diesen zu verlassen. Man darf diesen Fachhändler in diesem Zug nicht erneut besuchen.

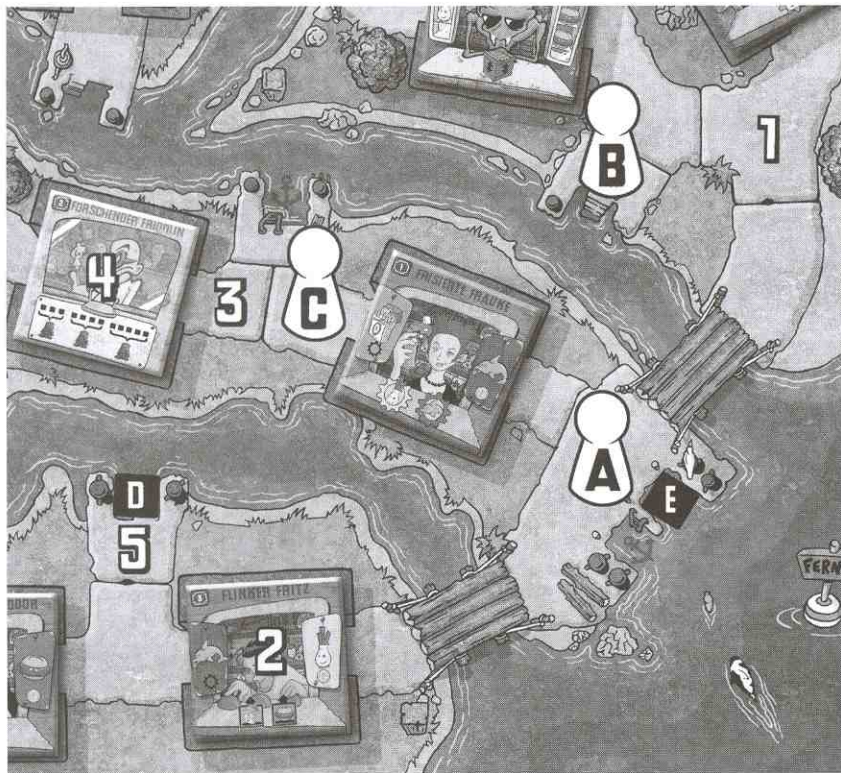
2. Bewegung per Floß

Wenn man auf einem Feld mit Floßanleger steht und dort ein Floß liegt, kann man mit 1 Bewegungspunkt das Floß benutzen. Man setzt mit dem Floß in beliebiger Richtung zum nächsten leeren Floßanleger über und verlässt dort das Floß (eine Spielfigur bleibt niemals auf einem Floß stehen). Diese Bewegung kostet einen Bewegungspunkt. Man kann mehrere dieser Floßbewegungen in einem Zug machen.

⇒ **Wichtig:** Im Hafen sind zwei Floßanleger. Wenn mindestens einer der beiden leer ist, gilt der Hafen als nächster leerer Anleger. Bei zwei leeren Floßanlegern im Hafen braucht man aber nicht zwei Bewegungspunkte, um den Hafen zu umrunden.

3. Flöße rufen

Man kann für je 1 Bewegungspunkt ein Floß von einem beliebigen Anleger zum nächsten freien Anleger bewegen. Dies kostet allerdings zusätzlich 10 Florint pro Bewegung.



Beispiele für Bewegung

1. Figur A kann mit 3 Bewegungspunkten zu Feld 1 oder 2 laufen.
2. Figur A kommt auch zu Feld 3, da das Feld mit Figur C nicht mitzählt.
3. Figur A kann sogar Feld 4 erreichen, wenn sie das Floß E benutzt. Der Anleger bei Figur B wäre der erste Bewegungspunkt. Da aber dort Figur B steht, zählt das Feld nicht und man erreicht das Feld über Feld 3 mit dem ersten Bewegungspunkt.
4. Damit Figur B das Feld 5 erreichen kann, müssen Flöße gerufen werden. Man nimmt Floß D und bewegt es für 10 Florint und 1 Bewegungspunkt in den Hafen. Dann nimmt man entweder Floß D oder E und ruft es für weitere 10 Florint und 1 Bewegungspunkt zum Anleger von Figur B. Der letzte Bewegungspunkt wird benutzt, um Feld 5 zu erreichen. Wenn Figur A dort nicht stehen würde, würde die Bewegung im Hafen enden. Man muß Floß D rufen, da man den Anleger frei machen muß, um dort anzulanden.

Die erste Runde

Um Vorteile durch die Startreihenfolge auszugleichen verfügen alle Spieler während der ersten Runde über unterschiedlich viele Bewegungspunkte. Der erste Spieler hat 3 Bewegungspunkte. Der zweite hat 4 Bewegungspunkte, der dritte 5 usw. Durch diese Regel gibt es keinen Startspielervorteil. Ab der zweiten Runde hat jeder Spieler immer 3 Bewegungspunkte.

Handel

Wenn man am Ende seines Zugs auf einem Fachhändler steht, kann man dort Handeln. Man darf auch Passen. Danach muss man auf jeden Fall die Zusatzaktion des Händlers ausführen. Man darf nicht zuerst die Zusatzaktion ausführen und dann handeln.

⇒ **Wichtig:** Man muss zu jedem Zeitpunkt darauf achten, dass man immer nur maximal 7 Frachtmarker transportieren kann.

1. An- und Verkäufer:

Bei An- und Verkäufern kann man Frachten kaufen, die dieser Fachhändler vorrätig hat und Fracht verkaufen, die dieser Fachhändler benötigt. Die Reihenfolge von An- und Verkauf ist beliebig.

a) Ankauf

Wenn man Fracht kauft, wird zuerst der Preis eines Frachtmarkers ermittelt. Grundlage ist der Kurs der Aktientabelle abzüglich 1 Stufe pro beim Fachhändler liegenden Frachtmarker:

$$\text{Preis der Fracht} = \text{Kurs der Aktientabelle} - \text{Anzahl Frachtmarker (Stufen)}$$

Beispiele:

1. Zu Beginn stehen alle Kurse bei 50 Florint und bei den An- und Verkäufern liegt je ein Frachtmarker. Die jeweilige Fracht kostet 40 Florint. (1 Stufe niedriger)
2. Bei einem Fachhändler liegen 3 Fische. Der Kurs von Fisch liegt bei 100 Florint. Pro Fisch zahlt der Spieler 50 Florint. (3 Stufen niedriger)

Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl der vorhandenen Frachtmarker zum aktuellen Preis kaufen.

Beispiel:

Von den 3 angebotenen Fischen kauft der Spieler 2. Er zahlt 100 Florint.

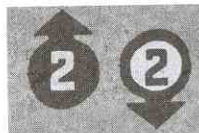
⇒ **Wichtig:** Auch wenn sehr viele Frachtmarker bei einem Händler liegen sollten, beträgt der Mindestpreis pro Frachtmarker immer 10 Florint.

b) Verkauf

Jeder An- und Verkäufer kauft eine bestimmte Fracht. Man verkauft diesem Fachhändler beliebig viele eigene Frachtmarker zum aktuellen Kurs der Aktientabelle. Unabhängig der verkauften Menge sinkt der Kurs der Fracht anschließend um einen festen Wert. Auf der Aktientabelle steht beim aktuellen Kurs die Anzahl Stufen, um die die entsprechende Fracht im Wert fällt.

Beispiel:

Bei einem Kurs von 50 Florint fällt der Wert der Fracht beim Verkaufen um 2 Stufen auf 30 Florint.



⇒ **Wichtig:** Nur bei Verkäufen sinkt der Preis. Bei Ankäufen verändert sich der Preis nicht.

2. Tauschhändler:

Bei Tauschhändlern kann man 1–2 Frachtmarker gegen andere Frachten tauschen (man erhält 2 bzw. 4 Frachtmarker zurück). Sind nicht mehr genug Frachtmarker im Vorrat, kann man nicht tauschen. (Es gibt auch spezielle Tauschhändler siehe Anhang)

3. Der Fetischhändler:

Einer der 12 Fachhändler ist der Fetischhändler (Es gibt im Spiel drei verschiedene Fetischhändler, siehe Anhang). Bei einem Fetischhändler kann man Fetische eintauschen. Für den ersten eigenen Fetisch benötigt man genau 3 Frachtmarker, für den zweiten Fetisch 4 Frachtmarker und für den dritten 5 Frachtmarker. Man nimmt sich jeweils einen der drei verschiedenen Fetische.

Wenn man zum Fetischhändler kommt und die geforderten Frachtmarker besitzt, kann man diese sofort abgeben und erhält einen Fetisch. Man darf pro Runde nur 1 Fetisch eintauschen, auch wenn man die Frachten für den zweiten Fetisch noch besitzt. Der Kurs der abgegebenen Frachtarten sinkt entsprechend der auf der Aktientabelle angegebenen Stufen. Der Spieler erhält zusätzlich zwei Fortschritte, von denen er sich einen aussucht und den anderen wieder verdeckt zurücklegt und gemischt.

ZUSATZAKTION DER FACHHÄNDLER

Egal ob der Spieler tauscht, kauft, verkauft oder passt, muss er abschließend die Zusatzaktion des Fachhändlers ausführen. (Nur die Fetischhändler haben keine Zusatzaktion)

Standardzusatzaktionen

Produktion:



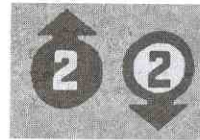
Wenn man eine dieser Aktionen auslöst, wird bei allen Händlern, die die entsprechende Fracht produzieren (linkes Schild bei den An- und Verkäufern) ein entsprechender Frachtmarker hinzugelegt.

⇒ **Wichtig:** Ist bei der Produktion nicht mehr genug Fracht im Vorrat, steigt stattdessen der Wert dieser Fracht entsprechend der rechten Spalte der Aktientabelle.

Wertsteigerung:



Wenn diese Aktion ausgelöst wird, steigt der Wert der entsprechenden Fracht. Wenn der Kurs von Fenchel z.B. bei 60 steht, schaut man in der Zeile der Aktientabelle ganz rechts und sieht, daß der Fenchel hier um 2 Stufen steigt. Also steigt Fenchel auf 100.



⇒ **Wichtig:** Würde der Wert einer Fracht über 150 steigen, wird stattdessen diese Fracht produziert.

Die anderen Zusatzaktionen werden auf der letzten Seite der Anleitung erklärt. Nach Abschluss der Zusatzaktion des Fachhändlers ist der nächste Spieler am Zug.

DIE FORTSCHRITTE

Man darf in seinem Zug beliebig viele dieser Fortschritte ausspielen. Jeder Fortschrittsmarker darf zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb des Zuges gespielt werden. Man kann z.B. erst zwei Bewegungspunkte verbrauchen, einen Fortschritt spielen und dann den letzten Bewegungspunkt verbrauchen. Einmal gespielt, werden sie wieder verdeckt in den Vorrat gemischt. Die eigenen Fortschritte werden verdeckt gehalten. Die verschiedenen Fortschritte sind auf der Rückseite der Regel erklärt.

SPIEL ENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler am Ende seines Zuges 3 verschiedene Fetische besitzt. Dieser Spieler hat gewonnen und freit die Fee Fabula.

BEIM ERSTEN SPIEL

Wenn das Spiel das erste Mal gespielt wird, sollte man einfach die Fachhändler mit den Hausnummern von 1-12 nehmen. Diese sind am besten geeignet, um das Spiel kennenzulernen.

DIE HÄNDLER

An- und Verkäufer (Hausnummern: 1,3,5,6,9,10,11,13,15,18,20,21,23,24,27,29,30,32,33,35)

Hier kann man alle Frachten kaufen, die beim Händler liegen. Neue Frachten kommen nur hinzu, wenn die Produktion einer Fracht (linkes Schild) über die Zusatzaktion eines anderen Händlers ausgelöst wird. Man kann hier beliebig viele Einheiten der auf dem rechten Schild stehenden Frachten verkaufen. Beispiel siehe erste Seite.

Tauschhändler (Hausnummern: 4,7,12,17,19,22,28,31,34,36)

Hier bekommt man für eine Frachteinheit die auf der linken Seite abgebildet ist, zwei Frachteinheiten der rechten Seite. Diesen Tausch darf man zweimal pro Zug durchführen, d.h. man kann für zwei Waren vier andere bekommen. Wenn man drei Frachten der entsprechenden Sorte besitzt, kann man nur maximal 2 davon tauschen. Beispiel siehe erste Seite

Spezielle Händler

Fischiger Freddy (Nr. 8)

Man darf hier eine beliebige Ware gegen zwei verschiedene oder gleiche andere tauschen. Dies ist der einzige Tauschhändler, den man pro Runde nur einmal nutzen darf.

Feilschender Franz (Nr. 16)

Bei diesem Händler kann man jederzeit eine beliebige Frachtsorte für den aktuellen Preis auf der Aktientabelle kaufen. Die erworbene Fracht wird aus dem Vorrat genommen. Man darf nur eine Fracht pro Runde kaufen.

Fahle Felicitas (Nr. 25)

Hier kann man eine Fracht gegen eine andere Fracht mit höherem Wert tauschen. Da man bei jedem Tauschhändler pro Runde zweimal tauschen darf, kann man auch hier zwei Frachten tauschen. Hier ist es also möglich gleichzeitig zwei verschiedene Frachten gegen zwei andere zu tauschen, wenn die Kurse dementsprechend stehen.

Fetischhändler (2, 14, 26):

Bei den Fetischhändlern bekommt man für Frachten die gesuchten Fetische. Der erste Fetisch kostet immer drei Frachten, der zweite Fetisch kostet immer 4 Frachten und der dritte und entscheidende Fetisch kostet 5 Frachten. Je nach Fetischhändler wird aber eine andere Kombination von Frachten benötigt. Beim Forschenden Fridolin (2) muß man immer gleiche Frachten liefern, bei Friedemann Friese (14) müssen alle Frachten verschieden sein und beim Fröhlichen Frank muß man immer mit zwei Sorten von Frachten ankommen. Zuerst 2:1, dann 2:2 und schließlich 3:2.

⇒ Vielen Dank allen fabelhaften, fantastischen, fröhlichen, freiwilligen Testspielern:

Angela, Sören Bendig, Steffi Faase, Thomas Glander, Lutz E. Hahn, Andreas Joks, Tale Jo König, Henning Kröpke, Bob Mathies, Jago Mattiz, Maura, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Boy Pols, Tobias Pflaum, Maren Rache, Reinhold, Steffi, Volker Tietze, Ulrich Walter, Martin Wehnert, Tagungshaus Drüberholz, Mitspieler in Helmarshausen. Natürlich vergisst man immer jemanden!!!

1992-2002: 10 JAHRE SPIELE VON FRIEDEMANN FRIESE

1992: Gründung der Spiel-Bau-Stelle, Bremen; Wucherer, Dimension, Raus aus dem Schneckenhaus

1993: Wucherer

1994: Umbenennung in 2F-Spiele; Falsche Fußziger

1995: Foppen

1997: Frischfisch

1998: Friesematenten

1999: Frischfleisch

2000: Flickwerk

2001: Funkenschlag

2002: Fische Fluppen Frikadellen, Fuhrpark

Art & Grafik: Maura

Additional Art: Peka



contact: shooting@elvis.com

Gesetzt in Russka und Lenka. Beide Fonts sind zu beziehen über: www.neufontland.de

English rules at: www.brettboard.dk



2F-Spiele

Sielwall 50 | 28203 Bremen

fon: 0421-79 40 616

fax: 0421-24 14 903

friedemann@2f-spiele.de

www.2f-spiele.de

DAS SPIEL FÜR 6-15 PERSONEN (2 BIS 3 TISCHE)

Ein besonderer Reiz von "Fische Fluppen Frikadellen" ist das Spiel mit mehr als 5 SpielerInnen. Man benötigt dafür 2 bis 3 Exemplare des Spiels. 6-10 Spieler spielen gleichzeitig an 2 Tischen, 11-15 Spieler spielen gleichzeitig an 3 Tischen. Im Folgenden werden nur die ergänzenden Regeln erklärt. Basis sind die Regeln für 2-5 SpielerInnen.

Spielvorbereitung

Auf jedem Tisch wird ein Spiel aufgebaut. Die Spieler verteilen sich zu Beginn möglichst gleichmäßig an die Tische. Es gibt keinen Vor- oder Nachteil, bei ungeraden Spielerzahlen am volleren oder leereren Tisch zu sitzen.

6 – 10 Spieler:

Jeweils eine Fetischsorte wird komplett an einen der Tische gelegt. Die dritte Fetischsorte wird gleichmäßig auf beide Tische verteilt. Diese Sorte bekommt man also an beiden Tischen. Wenn an einem Tisch diese Fetischsorte aufgebraucht sein sollte, kann man beim Eintauschen der Waren den entsprechenden Marker vom Nachbartisch nehmen. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler während des Spiels an beiden Tischen gespielt haben, da man ja drei verschiedene Fetische benötigt.

11 – 15 Spieler:

An jedem Tisch wird jeweils eine Fetischsorte gelegt. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler an allen drei Tischen gespielt haben.

Das Spiel

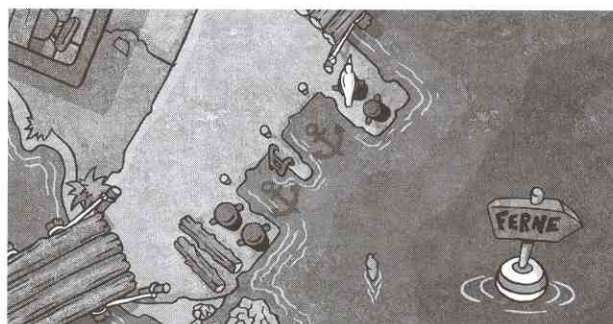
Der besondere Clou des Spiels besteht darin, zwischen den Spieltischen wechseln zu müssen, um das Spiel gewinnen zu können.

Bewegung

Es gibt eine 4. Möglichkeit, Bewegungspunkte zu verbrauchen.

4. Tischwechsel

Steht die Spielerfigur im Hafen und hat der Spieler wenigstens noch 1 Bewegungspunkt übrig, kann er den Spieltisch verlassen und sich an einen anderen Tisch setzen. Der Spieler nimmt seine Figur, alle Warenmarker, Fetische, Fortschritte und seine Florint mit (also den ganzen Besitz) und geht zu einem anderen Spieltisch. Dort setzt er sich rechts neben den Spieler, der gerade am Zug ist, so dass er am neuen Tisch als Letzter am Zug ist. Die Spielfigur wird zu Beginn des eigenen Zuges in den Hafen gesetzt und man startet normal mit 3 Bewegungspunkten.



⇒ **Wichtig:** Während des Spiels darf man sich keine Informationen über den Spielstand an anderen Tischen einholen. Wechselt man den Tisch, geht man direkt zu einem anderen, setzt sich an die richtige Stelle der Spielerreihenfolge und bekommt erst jetzt einen Überblick über die aktuelle Situation. Erst wenn man das erste Mal an diesem Tisch am Zug ist, darf man gegebenenfalls erneut den Tisch wechseln.

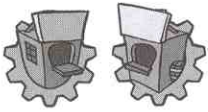
⇒ **Wichtig:** Sollten an einem Tisch eine Warensorte oder die Fortschritte ausgehen, Pech gehabt. An anderen Tischen wird es sie nun im Überfluss geben. Lediglich das Geld sollte gleichmäßig verteilt bleiben (bei Bedarf lässt man es sich von einem anderen Tisch geben).

⇒ **Wichtig:** Es kann vorkommen, dass ein Spieler alleine an einem Tisch spielt. Dieser ist verpflichtet, jeden Zug vollständig auszuführen (Spielfigur bewegen, Handeln, Aktienkurse anpassen, etc.).

Spielende

Sobald ein Spieler alle drei verschiedenen Fetische besitzt, ist er Sieger des Spiels und freit die Fee Fabula. Nach Wunsch können die ersten drei Plätze ausgespielt werden, um mehreren Spielern ein Erfolgsgefühl zu gewähren. Diese Spieler müssen sich dann aber mit der Gesellschaft Fürst Fiosos begnügen.

DIE ZUSATZAKTIONEN



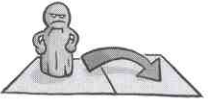
2 Händler produzieren:

Man sucht zwei An- und Verkäufer aus, die produzieren. Zu jedem dieser Händler wird eine Fracht gelegt werden, die dieser produziert.



Alle Frachten steigen:

Der Wert jeder Ware wird entsprechend der rechten Spalte der Aktientabelle erhöht.



Spieler versetzen:

Man darf mit einem Bewegungspunkt eine fremde Spielfigur gemäß der Regel versetzen. Die versetzte Figur löst keine Zusatzaktion aus.



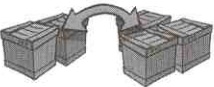
Floß versetzen:

Man darf ein beliebiges Floß von einem beliebigen Anleger zu einem beliebigen anderen freien Anleger ziehen.



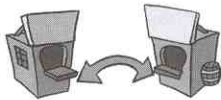
Erneut ziehen:

Man hat erneut einen kompletten Zug mit 3 Bewegungspunkten.



Frachttausch:

Man nimmt alle Frachten, die bei einem An- und Verkäufer liegen und tauscht diese mit den Frachten eines anderen. Man darf auch Händler wählen, bei denen keine Fracht liegt.



Händlertausch:

Man darf zwei Händler (nicht diesen Händler und auch nicht den Fetischhändler) nehmen und die Plätze der beiden tauschen.



Doppelte Produktion:

Man sucht sich eine Frachtsorte aus, die doppelt produziert wird. Zu jedem entsprechenden Händler werden zwei Frachten gelegt.



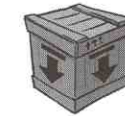
Produktion beliebiger Fracht:

Man sucht sich ein Frachtsorte aus, die produziert wird.



Frachtwert ändern:

Man sucht sich eine Frachtsorte, deren Frachtwert man entsprechend der rechten Spalte der Aktientabelle entweder steigen oder fallen lassen kann.



Frachtwert senken:

Man sucht sich eine Frachtsorte, deren Frachtwert man entsprechend der rechten Spalte der Aktientabelle fallen lassen kann.



Zusätzlicher Verkauf:

Man darf eine Einheit einer beliebigen Fracht zum aktuellen Kurs verkaufen. Der Frachtwert sinkt wie beim normalen Verkauf.



Ware für 50 kaufen:

Man kann hier eine beliebige Frachteinheit für 50 Florint kaufen. Dazu nimmt man die Fracht aus dem Vorrat.



Geschenk:

Man bekommt eine Fracht der momentan billigsten Sorte geschenkt. Wenn es keine eindeutige billigste Fracht gibt, bekommt man nichts.

DIE FORTSCHRITTE



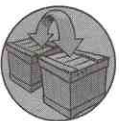
+2 Bewegung:

Wenn man dieses Plättchen abgibt, kann man in diesem Zug 2 Felder mehr ziehen.



Frachtwert ändern:

Man sucht sich eine Frachtsorte, deren Frachtwert man entsprechend der rechten Spalte der Aktientabelle entweder steigen oder fallen lassen kann.



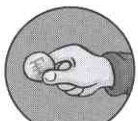
Frachttausch:

Man verwandelt eine eigene Frachteinheit in eine beliebige andere.



Händler sperren:

Dieses Plättchen wird auf einen Händler gelegt (nicht den Fetischhändler). Dieser Händler gilt für eine Runde als gesperrt. Man darf ihn nicht besuchen. Bei der Bewegung wird er nicht mitgezählt. Das Plättchen wird nach einer Runde entfernt und in den Vorrat gemischt.



Ware abkaufen:

Man darf einem anderen Spieler eine Frachteinheit zum aktuellen Kurs abkaufen. Man darf dieses Plättchen nur spielen, wenn man während seines Zuges das Feld des anderen Spielers betritt.