

Friedemann Friese

# Frischfisch

Ein Spiel von Friedemann Friese  
Für 2-5 Spieler ab 12 Jahren

## Einleitung

Der nächste Markttag steht an! Als aufstrebender Händler versuchst du die besten Plätze für deine Marktstände zu sichern. Denn nur derjenige mit den frischesten Waren bekommt auch die meisten Kunden.

Alles wäre so einfach, aber die anderen Händler setzen immer wieder Flohmarkttische mitten in den Weg. Und die Platzverwaltung achtet strikt darauf, dass der Marktplatz nicht zu voll wird, so dass du immer wieder reservierte Plätze verlierst. Schon ist es passiert: Dein eigener Fischstand steht am anderen Ende des Marktplatzes, weit entfernt vom Lieferwagen mit der frischen Ware.

Du musst immer wieder entscheiden, ob du teure reservierte Plätze sicherst oder es riskierst, später noch günstig einen guten Platz zu bekommen. Nur so wirst du der erfolgreichste Händler!

## Spielmaterial



## Vor dem ersten Spiel



1. Löst alle Plättchen vorsichtig aus den Stanztafeln.
2. Beklebt die Marktstände und Lieferwagen mit den entsprechenden Aufklebern:
  - a) Jeder der vier Marktstände einer Spielerfarbe bekommt einen anderen Aufkleber, so dass es in jeder Farbe je einen Marktstand für Fische, Limonade, Käse und Eis gibt.
  - b) Jeder Lieferwagen erhält die farblich passenden Aufkleber. Der große kommt oben auf das Dach, die beiden kleinen kommen jeweils links und rechts auf die Seiten.



## Spielziel



In Frischfisch versucht ihr, eure eigenen Marktstände auf einem Marktplatz möglichst nah zu den jeweiligen Lieferwagen aufzubauen. Eine Lieferung der Waren direkt vom Lieferwagen in den Marktstand ist nicht erlaubt, es muss immer mindestens 1 Weg dazwischen liegen. Leider ist die Konkurrenz unter den Händlern groß und ihr versperrt euch mit den Marktständen gegenseitig die kürzesten Wege. Außerdem kommen euch auch noch die neutralen Flohmarktische in die Quere.

Um euch die wichtigsten Standplätze zu sichern, müsst ihr diese möglichst günstig ersteigern. Wer allerdings zu wenig bietet, bekommt möglicherweise später nur einen weit entfernten Platz.

Am Ende des Spiels addiert ihr alle Wege zwischen euren Marktständen und den Lieferwagen und zieht davon die gesparten Münzen ab. Der Spieler mit der kleinsten Summe gewinnt das Spiel - er bietet den Kunden die frischesten Waren an!

## Spielvorbereitung



### Den Marktplatz vorbereiten

1. Abhängig von der Spielerzahl nehmt ihr immer eine bestimmte Anzahl an Spielplänen - siehe Tabelle. Ihr dürft immer aus allen 7 Spielplänen auswählen, so dass jede Partie Frischfisch anders verlaufen wird. Legt die gewählten Spielpläne mit der Vorderseite nach oben möglichst kompakt benachbart zueinander zu einer Spielfläche aus. Dies ist der **Marktplatz**. Die Spielpläne lassen sich meist nicht zu einem Rechteck zusammen puzzeln, stattdessen stehen oft Felder „über“, das ist so gewollt.

Anzahl an Spielern	Anzahl an Spielplänen
2	3
3	4
4	5
5	6

Legt die nicht benötigten Spielpläne zurück in die Schachtel.

Die Spielpläne sind in mehrere **Gebiete** mit jeweils 3 bis 5 **Feldern** unterteilt. Jedes Gebiet besitzt eine **Zahl**, entweder „1“ oder „2“, die auf einem Schild in jedem Feld des Gebiets steht. Außerdem zeigt jedes Schild eine Übersicht, um welches Feld es sich innerhalb des Gebiets handelt. Neben dem Schild befindet sich ein **Ablageplatz** für eine Reservierungsscheibe.

2. Ihr wählt vier Gebiete **am äußeren Rand** des Marktplatzes, die jeweils eine „1“ aufweisen (bei 2 Spielern kann dies die Auswahl der Spielpläne beeinflussen). In jedem dieser Gebiete legt ihr 1 Parkplatz auf eines der Randfelder. Auf die anderen Felder dieser Gebiete legt ihr Wege, so dass die Gebiete vollständig bedeckt sind.
3. Anschließend stellt ihr die Lieferwagen auf die zugehörigen Parkplätze. Jeder Lieferwagen besitzt das gleiche Symbol wie der dazugehörige Parkplatz - Fisch, Limonade, Käse oder Eis.
4. Legt die übrigen Wege/Straßen neben dem Marktplatz bereit.



### Den Nachziehstapel vorbereiten

5. Ihr findet auf jedem der Spielpläne einen kleinen Kilometerstein mit einer Zahl von 2 bis 5.

Grundsätzlich benötigt ihr so viele Flohmarktplättchen, wie die Kilometersteine der gewählten Spielpläne angeben. Allerdings sind es je Spielerzahl weniger: Bei 2 Spielern **1**, bei 3-4 Spielern **2** und bei 5 Spielern **3**.

Ihr addiert also die Zahlen der Kilometersteine und zieht die Zahl entsprechend der Spielerzahl ab. Das klingt ein wenig kompliziert, ist aber sehr wichtig für einen knappen Spielausgang!

Das Ergebnis ist die Anzahl an Flohmarktplättchen, die ihr für den Nachziehstapel bereit legt.

**Beispiel:** In einer Partie mit 3 Spielern besitzt euer Marktplatz die Kilometersteine 5, 3, 3 und 3. Von der Summe 14 zieht ihr 2 ab, so dass ihr 12 Flohmarktplättchen benötigt.

6. Stellt die gleiche Anzahl an Flohmarktischen neben dem Marktplatz bereit, da ihr im Spiel für jedes Flohmarktplättchen genau einen Flohmarktisch benötigen werdet.





7. Legt für jeden Spieler einen Satz mit 4 verschiedenen Standplättchen bereit - je einmal Fisch, Limonade, Käse und Eis. Jeder Spieler wird jeweils eines davon im Spiel auf dem Marktplatz platzieren. Mischt einen dieser Sätze und legt die 4 Standplättchen offen in einer Reihe neben den Marktplatz. Diese Plättchen werdet ihr im Spiel als letztes platzieren.



8. Anschließend mischt ihr die anderen bereitgelegten Standplättchen mit den Flohmarktplättchen gründlich zusammen und legt sie als gemeinsamen verdeckten **Nachziehstapel** links neben die Reihe mit den 4 Standplättchen. Die Plättchen des Nachziehstapels werdet ihr im Verlauf des Spiels zuerst platzieren.

**Beispiel:** Nachdem ihr für eure 3er-Partie die 12 Flohmarktplättchen bereitgelegt habt, nehmt ihr 3 Sätze mit Standplättchen. Einen Satz mischt ihr und legt die 4 Standplättchen offen in einer Reihe aus. Die übrigen 2 Sätze mit Standplättchen mischt ihr mit den 12 Flohmarktplättchen.



Legt die nicht benötigten Flohmarktplättchen und Standplättchen zurück in die Schachtel.

### Die eigenen Dinge vorbereiten

9. Jeder Spieler nimmt sich die 4 Marktstände und 6 Reservierungsscheiben einer Farbe und bekommt 15 Geld - jeweils 10 Münzen mit Wert „1“ und 1 Münze mit Wert „5“. Legt diese Dinge vor euch in euren eigenen Vorrat. Im Laufe des Spiels versucht ihr, die 4 Marktstände auf dem Marktplatz möglichst nah bei den passenden Lieferwagen aufzubauen, mit den Scheiben reserviert ihr euch die dazugehörigen Felder und das Geld braucht ihr, um eure Marktstände früher als die anderen aufbauen zu dürfen.



Ihr dürft euer Geld während des Spiels vor den anderen Spielern geheim halten.

Bei weniger als 5 Spielern legt ihr die nicht benötigten Marktstände, Reservierungsscheiben und Münzen zurück in die Schachtel.

10. Der Spieler, der zuletzt auf dem Wochenmarkt war, wird Startspieler. Nun kann das Spiel beginnen!





## Spielablauf



Beginnend mit dem Startspieler, führt ihr reihum im Uhrzeigersinn immer jeweils einen Spielzug durch.

Jedes Mal, wenn du an die Reihe kommst, bist du der aktive Spieler und wählst eine der beiden folgenden Aktionen:

a) Ein leeres Feld reservieren

b) Ein Plättchen vom Nachziehstapel ziehen.

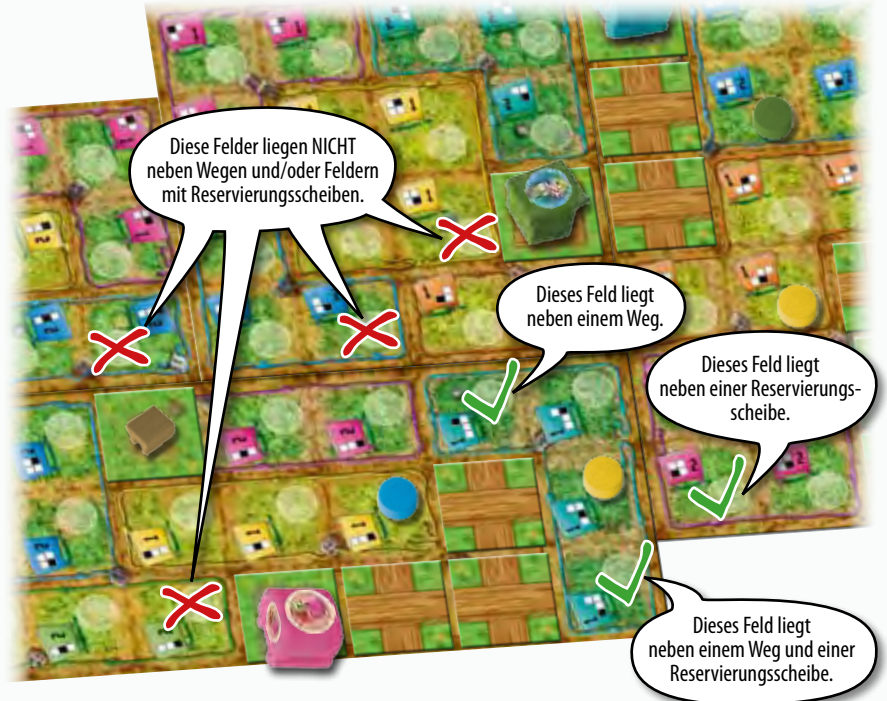
Nachdem das Plättchen auf dem Marktplatz gelegt wurde, müsst ihr direkt im Anschluss jedes Mal gemeinsam prüfen, ob ihr AUTOMATISCH Wege auf dem Marktplatz legen müsst!

### a) Ein leeres Feld reservieren

Mit dieser Aktion reservierst du dir die besten Standplätze auf dem Marktplatz.

Du nimmst eine deiner Reservierungsscheiben aus deinem Vorrat und legst sie auf ein leeres Feld des Marktplatzes. Du musst ein leeres Feld wählen, das waagrecht oder senkrecht benachbart zu einem Weg und/oder einer Scheibe eines beliebigen Spielers liegt (auch deine eigenen Scheiben). Ein Feld gilt als leer, wenn darauf keine Scheibe oder Weg liegt, bzw. kein Liegerwagen, Marktstand oder Flohmarktstisch steht.

Als Startspieler musst du somit in deinem ersten Spielzug ein leeres Feld wählen, das neben einem Weg liegt. Der zweite Spieler hat bereits die Wahl, ein leeres Feld benachbart zu einem Weg oder der Reservierungsscheibe des Startspielers zu wählen.



### b) Ein Plättchen vom Nachziehstapel ziehen

Mit dieser Aktion stellst du entweder den anderen Spielern Flohmarktstische in den Weg oder versuchst, die begehrten Standplätze für deine Marktstände zu ersteigern.

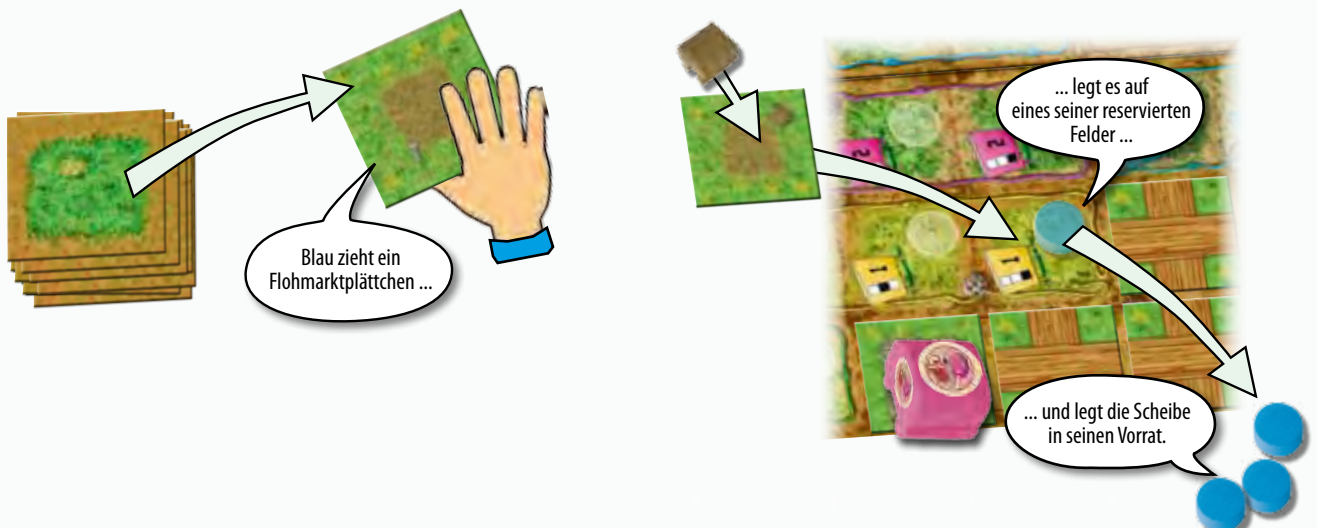
Um diese Aktion zu wählen, musst du mindestens ein reserviertes Feld besitzen (Je mehr du hast, desto besser für dich)! Liegen alle deine Reservierungsscheiben in deinem Vorrat, musst du stattdessen Aktion a) wählen und ein leeres Feld auf dem Marktplatz reservieren.

Du ziehst das oberste Plättchen des Nachziehstapels. Es gibt zwei verschiedene Plättchensorten:

#### 1) Ein Flohmarktplättchen

Du MUSST das Flohmarktplättchen auf eines deiner EIGENEN reservierten Felder auf dem Marktplatz legen. Du nimmst deine Reservierungsscheibe zurück in deinen Vorrat und platzierst einen der Flohmarktstische, der neben dem Marktplatz bereitsteht, auf dem Flohmarktplättchen.

Auf diese Weise verlierst du leider eines deiner reservierten Felder. Du kannst mit dem Flohmarktstisch aber oft die anderen Spieler ärgern.



## 2) Ein Standplättchen - dies wird versteigert!

Das Standplättchen weist eines der vier Warensymbole auf - Fisch, Limonade, Käse oder Eis.

Alle Spieler, die den dazugehörigen Marktstand noch im eigenen Vorrat haben, nehmen an der Versteigerung teil. Alle anderen Spieler, die bereits solch ein Standplättchen ersteigert haben, setzen bei dieser Versteigerung aus.

Jeder teilnehmende Spieler entscheidet sich für einen Geldbetrag, und nimmt die entsprechende Anzahl an Münzen in eine geschlossene Faust - ihr dürft dabei auch 0 Münzen wählen.

Vor einer Versteigerung dürft ihr jederzeit eure Münze im Wert „5“ gegen 5 Münzen im Wert „1“ tauschen. Passt auf, dass ihr den Fünfer nicht versehentlich in die Faust nehmt.

Haben sich alle Spieler entschieden, offenbart ihr eure Beträge. Nur der Höchstbietende zahlt seinen Betrag. Das Geld kommt aus dem Spiel. Alle anderen Spieler behalten ihr Geld. Im Falle von gleichhohen Geboten (auch wenn alle Spieler 0 Münzen bieten), wird der Gleichstand zum Vorteil für den aktiven Spieler entschieden. Ist dieser nicht am Gleichstand beteiligt, gewinnt der nächste betroffene Spieler im Uhrzeigersinn.

Der Höchstbietende nimmt sich das Standplättchen und MUSS es auf eines seiner EIGENEN reservierten Felder auf dem Marktplatz legen. Er nimmt seine Reservierungsscheibe zurück in den eigenen Vorrat und platziert den passenden Marktstand auf das Standplättchen.

Wenn du ein Standplättchen erhältst, aber kein reserviertes Feld auf dem Marktplatz besitzt, musst du das Standplättchen neben den Marktplatz legen und deinen Marktstand daraufstellen. Dein Marktstand steht diesmal außerhalb des Marktes!

Wenn du als aktiver Spieler die Versteigerung gewinnst, folgt der nächste Spieler mit seinem Spielzug. Gewinnt ein anderer Spieler die Versteigerung, kommst du erneut an die Reihe und führst einen weiteren Spielzug aus. Dir stehen wieder beide Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung.

In seltenen Fällen kommt es vor, dass du gegen Ende des Spiels keine reservierten Felder mehr besitzt und es auch keine leeren Felder mehr gibt. In diesem Fall musst du in deinem Spielzug passen. Um diesen Nachteil zu vermeiden, solltest du im Laufe des Spiels immer darauf achten, genug Felder zu reservieren.

**Friedemanns Tipp:** Zu Beginn des Spiels solltest du erstmal 5 oder sogar alle 6 Reservierungsscheiben auf dem Spielplan einsetzen, bevor du ein Plättchen ziehst. Da du einen Flohmarktstisch immer sofort auf ein eigenes Feld setzen musst, solltest du dafür auch eine gute Auswahl haben. Und die besten Standorte deiner Marktstände sind auch nicht sicher, da du die dazugehörigen Standplättchen ja ersteigern musst.

### **AUTOMATISCH: Wege legen!**

Die Platzverwaltung achtet strikt darauf, dass der Marktplatz nicht zu voll wird, so dass ihr immer wieder reservierte Plätze verliert.

Direkt **im Anschluss an die Aktion b)** prüft ihr jedes Mal, ob ihr Wege auf den Marktplatz legen müsst. Dies ist unabhängig davon, ob ein Spieler einen Flohmarktstisch oder einen Marktstand auf den Marktplatz gestellt hat.

Wenn in einem Gebiet die Anzahl der bebauten Felder mit Marktständen und/oder Flohmarktstischen genau der Zahl des Gebiets entspricht, MÜSST ihr auf die übrigen Felder des Gebiets Wege legen. Alle Spieler, die dort eigene Reservierungsscheiben liegen haben, müssen diese ersatzlos zurück in die eigenen Vorräte legen.





Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass es zwischen deinem Marktstand und dem dazugehörigen Lieferwagen keinen direkten Weg gibt.

In diesem Fall darfst du außerhalb des Marktplatzes Straßen legen, um doch eine Verbindung zu schaffen. Die Straßen verlaufen direkt entlang des Marktplatzes, am Rand der Spielpläne. Bei der Wertung am Spielende zählt jedes dieser Straßenplättchen doppelt!



Für den blauen Eisstand müssen Straßen gelegt werden.



Der grüne Fischstand hat eine direkte Verbindung zum Lieferwagen. Gelb und Blau benötigen dafür die Straße.

## Spielende



Nachdem ihr das letzte Plättchen vom Nachziehstapel gezogen und auf den Marktplatzt gelegt habt, verteilt ihr die letzten vier Standplättchen in der ausliegenden Reihenfolge von links nach rechts. Der Spieler, der den entsprechenden Marktstand noch im eigenen Vorrat hat, muss das erste Standplättchen nun regelkonform einsetzen und gegebenenfalls Wege legen. Auf diese Weise folgen auch die weiteren Marktstände. Die Spieler zahlen für diese Standplättchen nichts, da ja keiner der anderen Spieler mehr mitbietet.

Abschließend füllt ihr alle unbebauten Felder des Marktplatzes mit Wegen.

## Wertung



Jeder Spieler zählt die Wegstrecke zwischen seinen vier Marktständen und den dazugehörigen Lieferwagen. Die kürzeste Entfernung beträgt 1 Wegplättchen - eine Lieferung der Waren direkt vom Lieferwagen in den Marktstand ist nicht erlaubt. Wenn der Weg über Straßen führt, zählt jedes dieser Straßenplättchen wie zwei Wegplättchen!



Abhängig von der Spielerzahl gibt es eine maximale Länge. Sollte ein Marktstand weiter entfernt vom Lieferwagen stehen oder gar keine Verbindung zum Lieferwagen haben (alle Wege um den Marktstand sind blockiert oder der Marktstand steht außerhalb des Marktplatzes), ignoriert der Spieler den zusätzlichen Weg.

Anzahl an Spielern	Maximale Weglänge
2	8 Plättchen
3	10 Plättchen
4	12 Plättchen
5	14 Plättchen

Von der Summe dieser Wege zieht jeder Spieler seine übrigen Münzen ab. Der Spieler mit dem geringsten Wert gewinnt das Spiel!

Wertungsbeispiel für 3 Spieler.



Gelb schafft es mit 5:  
 1 +1 +8 +1 -6  
 Gelb gewinnt!



Grün hat einen Wert von 6:  
 2 +10 +1 +2 -9  
 Grün hatte Pech und musste seinen Käsestand am anderen Ende des Marktes aufstellen.



Blau beendet das Spiel mit einem Wert von 11:  
 1 +1 +6 +6 -3



## VARIANTE - FRISCHFISCH „KLASSISCH“

Im Jahr 1997 erschien der Vorläufer dieses Spiels - ebenfalls unter dem Namen „FrischFisch“. Diese klassische Version wird auf einer Spielfläche gespielt, die nicht in Gebiete unterteilt ist. Auf der Spielfläche entsteht nur ein einziges, zusammenhängendes Wegenetz. Im Laufe des Spiels müssen alle unbebauten Felder und alle Wege miteinander verbunden sein, so dass am Spielende alle Marktstände auf dem Marktplatz die entsprechenden Lieferwagen über ein Wegenetz erreichen.

Das daraus resultierende Spiel ist wesentlich anspruchsvoller. Für viele Spieler ist die Entwicklung der Wege nur schwer zu visualisieren.

In dieser Variante präsentieren wir die Spielregeln, mit denen ihr die klassische Version des Spiels in der modernen Fassung spielen könnt. Es gelten alle auf den vorherigen Seiten beschriebenen Spielregeln von FrischFisch, mit den folgenden Änderungen.

### Spielvorbereitung



#### Den Marktplatz vorbereiten

Ihr verwendet die Rückseite der Spielpläne, auf der es keine Unterteilung in Gebiete gibt. Somit entsteht ein großflächiger Marktplatz, auf dessen Feldern sich jeweils nur ein Ablagefeld für die Reservierungsscheiben befindet.

Ihr wählt **vier beliebige Felder auf dem Marktplatz**, auf die ihr jeweils 1 Parkplatz legt. Wir empfehlen euch, vier Felder **am äußeren Rand** des Marktplatzes zu verwenden. Beachtet die unten folgenden Spielregeln für das Platzieren von Wegen! Je nach Lage der Parkplätze müsst ihr eventuell schon jetzt erste Wege auf den Marktplatz legen.

Legt die übrigen Wege neben dem Marktplatz bereit. Die Rückseite mit den Straßen benötigt ihr in dieser Version nicht!

Beispiel zu Spielbeginn.



Ihr müsst einen Weg neben das unbebaute Feld in der Ecke legen.

#### Den Nachziehstapel vorbereiten

Ihr findet auf jedem Spielplan einen kleinen Kilometerstein mit einer Zahl von 2 bis 5. Abhängig von der Spielerzahl benötigt ihr eine bestimmte Anzahl an Flohmarktplättchen. Um diese Anzahl zu bestimmen, addiert ihr die Zahlen der Kilometersteine auf dem Marktplatz. Das Ergebnis ist die Anzahl an Flohmarktplättchen, die ihr für den Nachziehstapel bereit legt.

### Spielablauf



Der erste Spielzug jedes Spielers verläuft anders und das automatische Legen der Wege folgt komplett neuen Spielregeln.

#### Ein leeres Feld reservieren

Jeder Spieler darf in seinem ersten Spielzug ein **BELIEBIGES** leeres Feld auf dem Marktplatz reservieren. Ab eurem zweiten Spielzug müsst ihr wieder leere Felder wählen, die neben einem Weg oder der Reservierungsscheibe eines beliebigen Spielers liegen.

#### AUTOMATISCH: Wege legen!

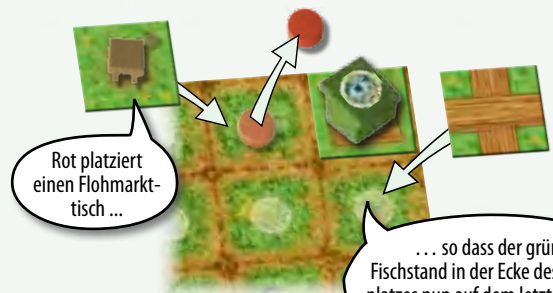
Direkt im Anschluss an die Aktion b) prüft ihr jedes Mal, ob ihr Wege auf den Marktplatz legen müsst. Dies ist unabhängig davon, ob ein Spieler einen Flohmarktstand oder einen Marktstand auf den Marktplatz gestellt hat.

**DIE GOLDENE REGEL:** Im Laufe des Spiels müssen **alle unbebauten Felder und alle Wege** miteinander verbunden sein, so dass jeder Marktstand und jeder Lieferwagen auf dem Marktplatz mindestens einen Zugang zu dem Wegenetz besitzt. Die Flohmarktstände müssen nicht neben Wegen liegen!

Ihr müsst einen Weg auf ein Feld legen, wenn durch das Platzieren eines Flohmarktstandes oder Marktstands zwei getrennte Wegenetze entstehen würden.

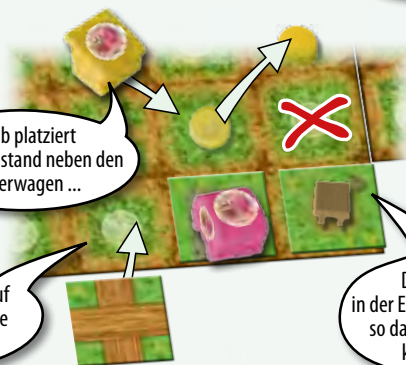
Es gibt zwei Fälle, nach denen ihr schauen müsst:

1. Jeder Lieferwagen und jeder Marktstand muss mindestens neben einem Weg liegen. Wenn das vorletzte Nachbarfeld bebaut wird, müsst ihr auf das letzte freie Feld einen Weg legen. Flohmarktstände benötigen keine Wege! Hat ein Spieler das betroffene Feld reserviert, nimmt er seine Reservierungsscheibe ersatzlos zurück in den eigenen Vorrat.



Rot platziert einen Flohmarktstand ...

... so dass der grüne Fischstand in der Ecke des Marktplatzes nun auf dem letzten freien Feld einen Weg benötigt.



Gelb platziert seinen Eisstand neben den Lieferwagen ...

... so dass dieser nun auf seiner letzten freien Seite einen Weg benötigt.

Der Flohmarktstand in der Ecke benötigt keinen Weg, so dass auf das Feld erstmal keiner gelegt wird.



2. Alle Wege und alle unbebauten Felder müssen miteinander verbunden sein. Ihr dürft keinen Marktstand oder Flohmarktstisch auf Felder platzieren, wenn dadurch zwei getrennte Wegnetze entstehen würden. Stattdessen müsst ihr auf solch ein Feld sofort einen Weg legen. Hat ein Spieler das betroffene Feld reserviert, nimmt er seine Reservierungsscheibe ersatzlos zurück in den eigenen Vorrat.

1. Durch das Platzieren des Flohmarktstisches müssen nun Wege auf dem Marktplat gelegt werden ...

2. ... diese Wege verbinden die 3 linken Bauplätze mit dem rechten Bereich ...

3. ... und diese Wege sorgen für eine Verbindung mit dem restlichen Marktplat.

Aktuell liegen die vier Fischstände in folgender Entfernung zum Lieferwagen:

- : 4.
- : 2.
- : 1.
- : 1.

**Auswirkungen auf die Wegstrecken zwischen Marktständen und Lieferwagen:**

Wenn du Marktstände oder Flohmarktstische auf dem Marktplat platzierst, kann das große Auswirkungen auf die Wegstrecken zwischen den Marktständen und Lieferwagen haben.

Grün platziert den Flohmarktstisch so, dass zwei Wege gelegt werden müssen:

- Gemäß Regel 1. benötigt der Lieferwagen einen Weg.
- Gemäß Regel 2. muss es ein einziges Wegenetz geben.

Die Entfernungen für die Fischstände ändern sich wie folgt:

- : 12.
- : 12.
- : 7.
- : 1.

Ein guter Zug von Grün!

