

Sind wir nicht alle ein bisschen Dieter...

Zufälle gibt's. Gerade heute stiert mich Dieter aus einer Beilage der Morgenzeitung an und verspricht mir „fangfrische Schnäppchen“ im örtlichen Elektronikmarkt. Nein, ich meine nicht den omnipräsenten Dieter Bohlen, ich meine Aale-Dieter, eines der Originale des Hamburger Fischmarkts. Seine Art, Fische lautstark unters Volk zu bringen, hat ihn längst bundesweit bekannt gemacht: „Aale, Aale, Aale, drei Stück zehn Euro! Nun kommt, Leute, macht Euer Geld locker! Ich leg' noch 'ne Scholle oben drauf. Und das kost' immer noch zehn Euro. Und jetzt gibt's noch'n Hering dazu...“

So ungefähr hört sich das auf dem Fischmarkt an, so ungefähr ist es in der Spielregel nachzulesen, und so ungefähr läuft auch das Spiel ab.

Ein gutes Hundert Karten zeigt sechs verschiedene Fischarten, auf jeder Karte mal ein, mal zwei, mal drei Exemplare. Ein Spieler macht den Auktionator und deckt vom verdeckten Stapel

ist sortenrein, kann also nur eine Sorte Fisch aufnehmen. BOHNNANZA-Spieler wissen, was ich meine. Haben wir unpassende Sorten eingekauft, müssen wir entweder ein Fach freiräumen oder den frisch gekauften Fisch vergammeln lassen. In jedem Fall landet irgendeine Sorte in der Mülltonne.

Fischmarktwirtschaft

Wir können die Auslage auch wieder zu Geld machen, aber nur, wenn wir Auktionator sind. Die Rolle wechselt von Runde zu Runde von Spieler zu Spieler.

Der Verkaufserlös widerspricht zwar dem marktwirtschaftlichen Prinzip, aber das ignorieren wir mal: Je mehr Fische wir verkaufen, desto mehr bringt uns der einzelne Fisch ein, also das Gegenteil von Mengenrabatt. Da heißt es also schön sutsche abwarten, bis die Auslage gut gefüllt ist, und erst dann verkaufen, wenn sich der Preis lohnt. Aber erstens kommt es anders und zweitens als man denkt. Immer wenn ein Spieler seinen Fisch verkauft, vergammelt genau eine Karte dieser Sorte bei den anderen Spielern – eine Regel, die man übrigens am Anfang gern mal ver-

gisst. Außerdem ist noch ein Fischdieb im Spiel, eine Sonderkarte, die keiner weiteren Worte bedarf.

Das Spielende trifft einen nicht unvorbereitet, kündigt es sich doch durch eine gezielt im Stapel platzierte Karte an. Ab sofort darf nicht nur der Auktionator, sondern auch der Käufer seine Auslage sofort verkaufen. Und das empfiehlt sich auch, denn am Schluss, der kurz darauf durch eine eingemischte Karte erfolgt, ist alles, was nicht verkauft



eine Karte nach der anderen auf – mit der entsprechenden akustischen Untermalung (siehe oben), damit die Stimmung stimmt. Sobald einem der anderen Spieler das Angebot attraktiv genug erscheint, haut er auf eine Kneipenglocke und erteilt sich selbst den Zuschlag. Egal, wie viele Karten und wie viele Fische im Angebot sind, der Kaufpreis ist immer gleich: 10 Euro. Die gehen übrigens nicht an den Auktionator, er bekommt nur eine lächerliche Aufwandsentschädigung für die versteigerten Karten.

Alles was wir gerade gekauft haben, müssen wir in unserer Auslage unterbringen. Dazu hat jeder ein eigenes Spielertableau mit drei Ablagefächern. Jedes Fach



wurde, nur noch die Hälfte wert. Und bei der Gelegenheit werfen wir dann auch noch einen Blick in die Mülltonnen. Jeder Gammelfisch muss entsorgt werden,



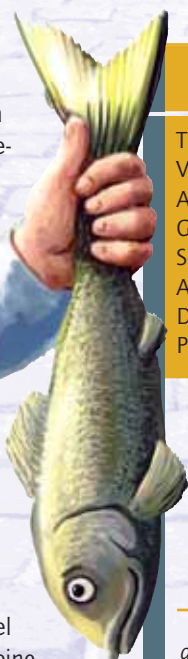
Abgesehen davon ist FANGFRISCH ein einfaches, kurzweiliges Kartenspiel, das man auch kompakter hätte verpacken können, das aber durch seine Beigaben gewinnt – Spielertableaus und besonders die kultige Kneipenglocke, hier in einer besonders edlen Ausgabe. Die Gattung Versteigerungsspiel schreckt manche Zeitgenossen ab, doch diese besondere Art der „Hamburger Versteigerung“ (Festpreis bei wachsendem Angebot) spielt sich anders als herkömmliche Auktionen. Da hat sich auch der Regelschreiber vertan: „Nur im Spiel zu dritt darf der Auktionator mitsteigern“. Der Auktionator steigert ja immer, nämlich das Angebot; gemeint ist, er darf zuschlagen und kaufen. Diese Sonderregel macht gleichzeitig deutlich, dass die Spielrunde größer sein sollte. Zu viert oder fünft sollte man schon sein. Für das Spiel zu sechst fehlt lediglich das sechste Spielertableau, aber das lässt sich ja schnell selbst herstellen.

Fazit: Ein schönes Spiel zum Warmlaufen oder Absacken. Und mit 30 Minuten Spielzeit auch genau richtig dosiert. Widerspielen? Ja gern, aber erst am nächsten Abend. *KMW*

und das kostet halt Geld. Wer schließlich noch die dickste Geldbörse hat, gewinnt.

Versteigerung ja, aber anders

FANGFRISCH bringt Aale-Dieter und seine Art, Fische unters Volk zu bringen, perfekt auf den Spieltisch (auch wenn er selbst im Spiel gar nicht genannt wird). Es schadet nichts, wenn die Mitspieler etwas von dieser Art übernehmen, wenn sie



den Auktionator mimen. Wenn jemand stumm wie ein Stockfisch Karte für Karte vom Stapel umdreht, ist das eher eine Spaßbremse. Das andere Extrem kann allerdings auch nerven, jemand der sich schon von der ersten Karte an eloquent über sein Angebot auslässt.



Titel: Fangfrisch
Verlag: Queen Games
Autor: Andreas Pelikan
Grafik: Jo Hartwig
Spieler: 3-5
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 20-30 Minuten
Preis: ca. 19 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Udo Bartsch	6
Christwart Conrad*	7
Wieland Herold	6
Edwin Ruschitzka	6
Joseph Weigand**	8

* Leichtes, aber amüsanteres Spiel, das mit den Marktschreierqualitäten des Auktionators steht und fällt.

** Ein hektisches Spiel, das schnelle Entscheidungen verlangt und meist belohnt! Mit den richtigen Leuten nicht nur für eine zweite Runde gut.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Leipzig spielt.



- **Alles was man spielen kann:** Brett-, Karten-, Würfel-, Lern-, Fantasy- und Rollenspiele
- die neuesten Spiele & jede Menge Spiele-Tipps
- die Spiele des Jahres 2007
- spannende Turniere und super Gewinne

Anmelden und Mitmachen!

333 Puzzel-Fans wollen mit 37.000 Puzzelteilen den Guinnessrekord aufstellen.

Anmeldung unter: www.puzzel-championship.de

modell hobby Spiel

12. – 14. Oktober 2007

Messegelände Leipzig · Infoline 0341 678-8999

www.modell-hobby-spiel.de