

# FISCHE FLUPPEN FRIKADELLEN



Egy taktikai társasjáték Friedemann Friesétől 2-15 játékos részére, 1-3 játéktáblán

## Tündérmese

Fagyos február folyamán a félelmetes Fieso herceg félelmetes furmánnyal tartja fogva az elbűvölő Fabula tündérkét. Felszabadításként ki kell szedni a fiatalúr fogságából. Felrepülsz a finn fjordokhoz (ami tőkhülyeség, mert Norvégiában vannak csak fjordok), hogy felleld a ficsúr fantasztikus fétiseit. Feleveled kereskedőtől kereskedőig és folyamatosan alkudozol füstölnivalóval, fokhagymával, furminttal, fogassal és falafellel. Florinjaidat fondorlatosan felhasználva felépítheted (be)foghatatlan főrodat 3 fétistárggyal.

## Komponensek

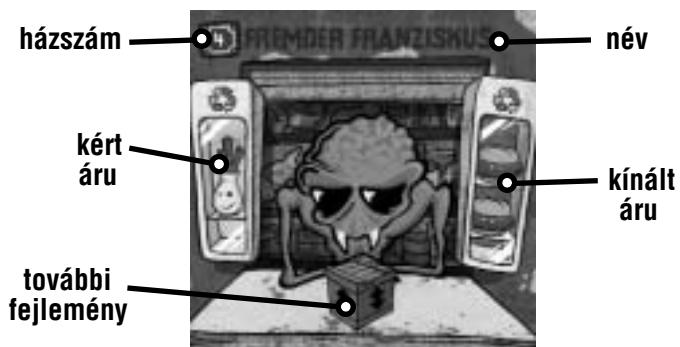
36 Kereskedő (3 különböző fajtájú)

### 1. kiskereskedő (zöld-szürke)



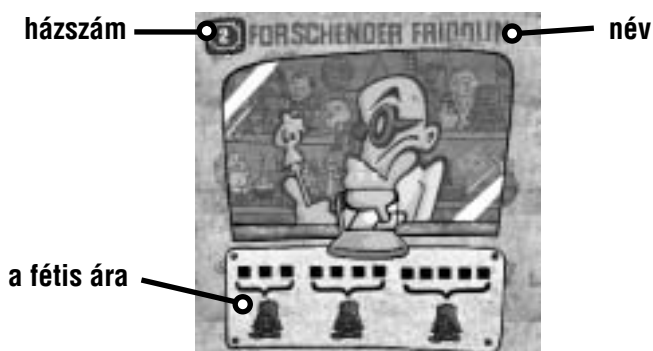
Egy kiskereskedőnél a baloldali áru termelődik, ezt lehet megvásárolni tőle. Például Frisierte Fraukétől füstölnivalót tudsz venni. A jobboldali ikon mutatja, hogy a kiskereskedő mit vásárol. A jelenlegi példában fogast adhatsz el neki. További fejlemény: Minden kistermelőnek van további fejleménye. Ez a további fejlemény mindig létrejön, amint meglátogatsz az adott kiskereskedőt. Frisierte Frauke meglátogatásakor például fokhagyma és fogas fog termelődni.

### 2. cserekereskedő (piros-barna)



Egy cserekereskedőnél egy árucikket egy másikra cserélhetsz. A cserekereskedő a baloldali árut kéri (pl. Fremder Franziskus fokhagymát kér). A cserekereskedő a jobboldali árut adja cserébe (pl. Fremder Franziskus 2 falafelt ad). Ha csereberélsz Fremder Franziskussal, 1 fokhagymáért 2 falafelt kapsz cserébe. További fejlemény: A cserekereskedőknek is van további fejleményük. A jelen példánál maradvára Fremder Franziskusál növekedhet, vagy csökkenhet egy árucikk ára.

### 3. fétisárus (sárga)



A fétisárusnál a játék megnyeréséhez szükséges fétiseket szerezheted be. Pl. Forschender Fridolinnál 3 azonos fajta árut kell adnod az első fétisért, 4-et a másodikért és 5-öt a harmadikért. További fejlemény: a fétisárusoknál nem jön létre további fejlemény.

## 1 játéktábla

65 árujelző

füstölőnivaló



fokhagyma



furmint



fogas



falafel



## 5 árfolyam jelző



## 11 előnyjelző (magyarázat: lásd a szabály végén)

3x



2x



2x



2x



2x



## 15 fétisjelző

5x



5x



5x



## 5 játékos bábu

6 komp

2000 Florin

## A játék 2-5 fő részére

### Előkészületek

Rakjátok a táblát az asztal közepére. Helyezzétek a 6 kompot a horgonyokkal jelölt helyekre.

Rakjátok a fétis jelzőket a tábla mellé.

Minden játékos kap 150 Florint, választ egy bábut, majd azt a kikötő mezőjére helyezi.

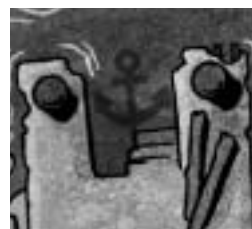
Minden játékos titkosan felhúzz 2 előnyjelzőt, majd az egyiket megtartja. A megmaradt előnyjelzőket keverjétek meg, és képpel lefelé tegyétek a játéktábla mellé.

Rakjátok sorrendbe a kereskedő lapokat 1-36-ig, majd képpel lefelé rakjátok őket egy pakliba. Minden játékos egyszer elemelheti ezt a paklit. (A pakli tetejéről emelj fel bármennyi lapot, majd változtatás nélkül tedd őket a pakli aljára). A lapok sorrendje így megmarad, de a kezdő lap mindig más és más lesz.

Vegyétek le a pakli felső 12 lapját, majd megkeverés után rakjátok le őket a táblán a kereskedő mezőkre. A többi kereskedőlapra a játék folyamán már nem lesz szükség, azokat rakjátok vissza a dobozba.

Mindegyik kiskereskedőre rakjatok abból az árujelzőből egyet-egyét, melyet ő termel (bal oldali ikon). A cserekereskedőkre és a Fétisárusra ne rakjatok semmit. A megmaradt árujelzőket rakjátok a tábla mellé. Az árfolyam jelzőket rakjátok fel az árutőzsde megfelelő oszlopaira - minden áru értéke kezdetben 50.

Válasszatok kezdő játékosot.



horgony



a kikötő

## A játék

Egy köröd mozgásból, és esetleg kereskedésből áll.

### Mozgás

Egy körödben 3 mozgáspont áll rendelkezésedre. A következő mozgástípusokat végezheted el szabadon variálva.

#### 1. Mozgás gyalogosan

1 mozgáspontért 1 mezőt haladhatsz. Mezőnek számítanak az utak, a hidak és a kereskedők (a kompok nem számítanak mezőnek, lásd: Mozgás komppal). Egy bábu által elfoglalt terület nem számít a mozgáspontba, ettől függetlenül befelyezheted a lépésedet olyan mezőn, ahol egy másik játékos bábuja áll.

⇒ **Fontos:** Ha a köröd elején egy kereskedőn állsz, azt mindenképpen el kell hagynod. Ez 1 mozgáspontodba kerül, ráadásul ebben a körben már nem is térhetsz vissza ugyanehhez a kereskedőhöz.

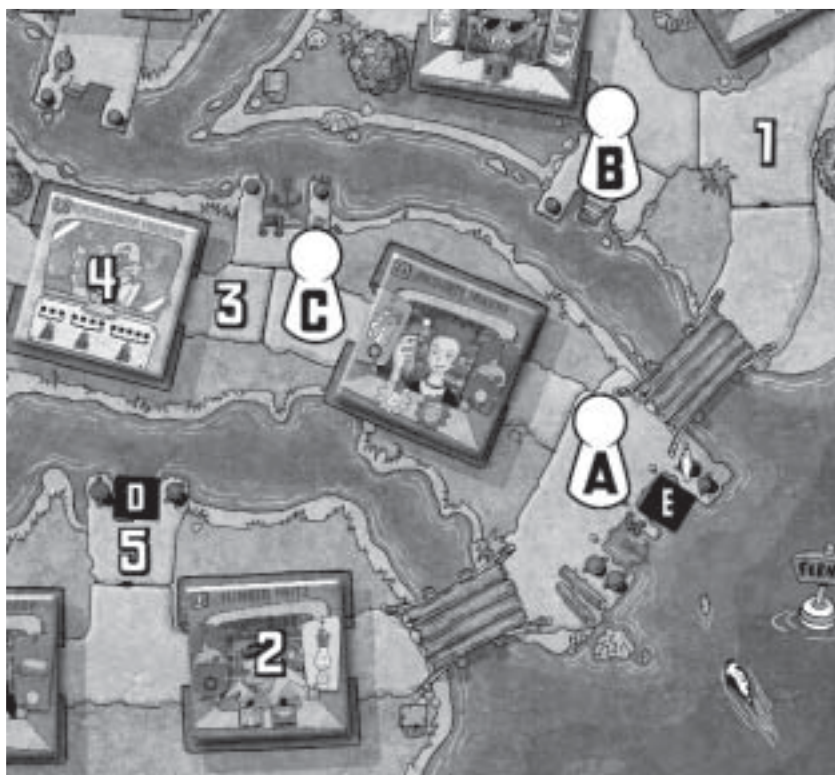
#### 2. Mozgás komppal

Ha egy kompállomás mezőjén állsz, és ott horgonyoz komp mellette, 1 mozgáspontért cserébe használhatod azt. A komppal bármelyik irányba mozoghatsz a legközelebbi üres állomásig, majd (a hajózás befejeztével) el kell hagynod a kompot (bábu sosem maradhat kompon). A körödben többször is mozoghatsz komppal.

⇒ **Fontos:** A kikötőben 2 kompállomás van. Ha legalább az egyik üres, akkor a kikötőt üres helynek kell tekinteni. Ha mindkét hely üres, akkor nem kerül külön mozgáspontba, hogy a kikötőn belül mozogj, áthaladhatsz rajta csak egy megállással.

#### 3. Komp hívása

1 Mozgáspontért cserébe mozgathatsz egy kompot bármely irányba a legközelebbi üres állomásig. Ezért a manőverért 10 Florint kell fizetned.



#### Példa a mozgásra

- 3 mozgáspont elköltésével A bábu mozoghat az 1-es vagy 2-es mezőre.
- A bábu elérheti a 3-as mezőt, mert a C bábu által elfoglalt helyért nem kell mozgáspontot költenie.
- A bábu elérheti a 4-es mezőt is, ha használja az E kompot. Normál esetben B bábu eléréséig 1 mozgáspontot kéne fizetni, de mivel B elfoglalja az állomást, így nem kell beleszámolni ezt az utat az összes mozgásba.
- B bábunak kompot kell hívnia, hogy elérhesse az 5-ös mezőt. 10 Florinért és 1 mozgáspontért mozgatja a D kompot a kikötőig, majd újabb 10 Florinért és 1 mozgáspontért mozgathatja a D vagy az E kompot az elfoglalt mezője melletti állomásra. Az utolsó mozgáspontját felhasználva eljuthat az 5-ös mezőre. Amennyiben A bábu nem állna a kikötői mezőn, úgy B-nek a mozgását itt meg kellene szakítania. A D kompot mindenképp el kell mozgatni, hogy az 5-ös mező melletti állomás üres legyen.

#### Az első forduló

Hogy a játékos sorrendből történő előnyöket kiküszöböljétek, mindegyik játékosnak különböző mozgáspontja lesz az első fordulóban. Az kezdő játékosnak 3, a másodiknak 4, a harmadiknak 5, stb. mozgáspontja lesz. Emiatt a szabály miatt a kezdő játékos nem kerül előnybe. A második fordulótól kezdve minden játékosnak 3 mozgáspont áll a rendelkezésére.

## Kereskedés

Ha egy kiskereskedő mezőjén fejezed be a mozgásodat, akkor üzletelhatsz vele (nem kötelező). Akár kereskedtél, akár nem, a kiskereskedő további fejleménye létrejön. Csak a kereskedés után történhet meg a fejlemény létrejötte.

⇒ **Fontos:** Ne felejtse el, hogy sohasem lehet egyszerre 7-nél több árujelző a játék folyamán.

### 1. kiskereskedő

Egy kiskereskedőtől megveheted a raktáron lévő árukat, vagy eladhatsz neki olyat, amit ő vásárol. Az, hogy előbb veszel, vagy előbb eladsz, az egy egyszerű kiskereskedőnél lényegtelen.

#### a) Vétel

Vásárláskor meg kell nézned az adott áru értékét. Az ár megegyezik az árutőzsdén látható árral, mínusz annyi osztással kevesebb, amennyi áru épp raktáron van a kiskereskedőnél.

Az áru aktuális ára = árutőzsde árfolyama – a kistermelőn lévő áru mennyisége (osztásonként)

#### Példák:

1. A játék elején minden árucikk ára 50 Florin, és minden kiskereskedőnek egy árujelzője van. A módosult áron ezek 40 Florinért lesznek megvásárolhatók (1 osztással kevesebbet).

2. A kiskereskedőnek 3 fogasa van. Az áru árfolyama 100 Florinon áll. 50 Florint kell fizetned áruként érték (3 osztással kevesebbet)

Ezen az aktuális áron megveheted az összes jelenleg raktáron lévő fogasát.

#### Példa:

A kínált három fogasból 2-t veszel meg összesen 100 Florinért.

⇒ **Fontos:** Akármennyi árut is árul a kiskereskedő, egy adott árucikk ára sohasem csökken 10 Florin alá.

#### b) Eladás

Mindegyik kistermelő más-más árut vesz. Bármennyi árucikket eladhatsz neki a saját készletedből az aktuális alapáron. Az eladott árut rakd az ellátmányba. Az árucikk értéke az árutőzsde jobboldali sora alapján esik, függetlenül attól, hogy mennyit adtál el.

#### Példa:

Miután 50 Florinért eladtál árut, ezen áru értéke az árutőzsdén lecsökken 30 Florinra.



⇒ **Fontos:** Egy áru értéke csak eladáskor csökken. Ha vásárolsz egy kiskereskedőnél belőle, akkor nem.

### 2. Cserekereskedő:

A cserekereskedőnél 1-2 árut cserélhetsz másik fajta árura (2-4 árut kapsz cserébe a cserekereskedőtől). Ha az ellátmányban nincs elég áru, akkor nem csereberélhetsz. (Van néhány speciális cserekereskedő, lásd. a függelék)

### 3. Fétisárus

A 12 árus közül az egyik a fétisárus. (3 különböző fétisárus van a dobozban, lásd a függelék). A fétisárusnál tehetsz szert az áhított fétisekre. Az első fétisért 3 áruval, a másodikért 4-gyel, a harmadikért 5-tel kell fizetned. Mindhárom alkalommal válassz másfajta fétist.

Ha egy Fétisáruson állsz, és nálad van a szükséges árumennyiség, azonnal elcserélheted azokat egy fétisre.

Egy körben csak egy fétisre tehetsz szert még akkor is, ha megvan a következőre elegendő árumennyiséged.

A becserélt árucikkek ára a jobboldali tőzsdepiaci oszlopnak megfelelően esik. Továbbá húzhatsz két előnyjelzőt, amiből az egyiket megtarthatod. A másikat keverd vissza az ellátmányba a többi közé.

## Kereskedők további fejleménye

Mikor egy kereskedőn fejezed be a mozgásodat, függetlenül attól, hogy kereskedtél-e vele, létrejön a kereskedő további fejleménye. (Csak a Fétisárusoknak nincs további hatásuk)

## Alap További fejlemények

### Áru-termelés:



Ha ezen fejlemények egyike jön létre, akkor az ikonon látható egy-egy árut fel kell rakni mindegyik olyan kiskereskedőre, aki ilyen fajta árut termel (a kiskereskedő baloldali ikonja).

⇒ **Fontos:** Ha nincs elég áru az ellátmányban ami termelődhetne, akkor az adott áru értékét növelni kell az árutőzsde jobboldali ikonja által mutatott mértékben.

### Áremelés:



Ha ilyen fejlemény jön létre, akkor az adott áru értéke megemelkedik az árutőzsde jobboldali ikonja által mutatott mértékben. Pl. ha a fokhagyma 60 Florinon áll, akkor meg kell nézni az árutőzsde jobboldalát, ahol látható, hogy innen két osztással növekszik az ár, vagyis ezután a fokhagymát 100 Florinért lehet majd megvásárolni.

⇒ **Fontos:** Ha egy áru értéke 150 Florin fölé emelkedne, akkor az adott áru a drágulás helyett termelődik.

A többi fajta további fejlemény a szabály végén található.

Miután a kereskedő további fejleménye létrejött, a következő játékos elkezdheti a saját körét.

## Az előnyök

A köröd során akármennyi előnyjelzőt kijátszhatsz. Ezeket az előnyöket a körödben bármikor kijátszhatod. Például: elhasználhatod 2 mozgáspontodat, majd egy előnyjelződet, végül a 3. mozgáspontodat. Miután elhasználtál egy előnyjelzőt, keverd azt vissza az ellátmányba a többi közé. A saját előnyjelzőidet tartsd titkosan. A különböző előnyjelzők a szabály végén lesznek bemutatva.

## A játék vége

A játék véget ér, amint az egyik játékos a 3. fétisét is megszerzi. Ez a játékos nyer, és kiszabadítja Fabula tündérékét.

## Az első játszma

Ha ez az első játszmatok, használjátok az 1-12-es számú kereskedőket. Ezek a legalkalmasabbak arra, hogy megismerkedjete a játékkal.

## A kiskereskedők

**Kiskereskedők** (hátszámok: 1,3,5,6,9,10,11,13,15,18,20,21,23,24,27,29,30,32,33,35)

Megveheted tőlük a raktáron lévő áruikat. Új áru akkor kerül fel hozzájuk, ha egy másik kereskedő további hatása ezt előidézi. Eladhatsz nekik bármennyi olyan árut, amit megvesznek (jobb oldali ikon). Példa a szabályfüzet első oldalán.

**Cserekereskedők** (hátszámok: 4,7,12,17,19,22,28,31,34,36)

A bal oldalon látható áruért cserébe kapsz kettőt a jobb oldalon láthatóból. Cserélhetsz kétszer is egy körben, ami azt jelenti, hogy két bal oldalon lévő áruért négyet kapsz cserébe. Ha három cserélhető árud van, akkor is csak maximum kettőt cserélhetsz. Példa a szabályfüzet első oldalán.

## Speciális kereskedők

**Fischiger Freddy (Hsz. 8)**

Cserélhetsz vele bármilyen árut két ugyanilyen, vagy másfajta árura. Ő az egyetlen cserekereskedő, akivel körönként csak egyszer csereberélhetsz.

**Feilschender Franz (Hsz. 16)**

Vásárolhatsz tőle bármilyen árut az árutőzsdén jelzett áron. Az árut az ellátmányból kapod meg. Körönként csak egyszer vásárolhatsz tőle.

**Fahle Felicitas (Hsz. 25)**

Elcserélhetsz bármilyen árut egy bármilyen másik fajta, de csakis drágább árura. Mivel két cserére is lehetőség van, így a körödben kétszer is csereberélhetsz Felicitasszal. Elcserélhetsz két különböző árut is másik kettőre, ha az árak az árutőzsde alapján ezt lehetővé teszik.

**Fétisárusok (2, 14, 26):**

A Fétisárusoknál az áruikat elcserélheted az kívánt fétisekre. Az első fétis mindig 3, a második 4, a harmadik mindig 5 áruba kerül. A Fétisárustól függően különböző összetételű árukra lesz szükséged. Forschender Fridolin (2) mindig egyforma árukat kér. Friedemann Friese (14) mindig különbözőeket. Fröhlicher Frank (26) mindig két különbözőt kér. Először 2:1, másodsor 2:2, harmadszor 3:2 arányban.

## > Köszönet minden frenetikus fantasztikus, félelmetesen frappáns tesztjátékosnak:

Angela, Sören Bendig, Steffi Faase, Thomas Gänder, Lutz E. Hahn, Andreas Joks, Tale Jo König, Henning Kröpke, Aaron Liebling, Myrli Liebling, Bob Mathies, Jago Mattiz, Maura, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Boy Pols, Tobias Pflaum, Maren Rache, Reinhold, Steffi, Volker Tietze, Ulrich Walter, Martin Wehnert, Tagungshaus Drübberholz, Mitspieler in Helmarshausen. Természetesen mindig kihagysz valakit!!!

## 1992 – 2002: 10 év Friedemann Friese játéka

1992: foundation of Spiel-Bau-Stelle, Bremen; Wucherer, Dimension, Raus aus dem Schneckenhaus

1993: Wucherer

1994: Renaming into 2F-Spiele; Falsche Fuffziger

1995: Foppen

1997: Frischfisch

1998: Friesematenten

1999: Frischfleisch

2000: Flickwerk

2001: Funkenschlag

2002: Fische Fluppen Frikadellen, Fundstücke

Art & Grafik: Maura

Additional Art: Peka



contact: shooting@elvis.com

Fordította: Shadrune  
Köszönet szoffinak a  
rengeteg segítségért

Originally printed in Russka & Lenka. Both fonts you can get at: [www.neufontland.de](http://www.neufontland.de)

English translation of the rules: Henning Kröpke (with assistance from Aaron & Myrli Liebling)

English rules at: [www.brettandboard.dk](http://www.brettandboard.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](http://www.2f-spiele.de)

## A játék 6-15 játékos részére 2-3 táblán

A Fische Fluppen Frikadellen különlegessége, hogy 5-nél többen is játszhatjátok. Ehhez szükségetek lesz a játékból 2 vagy 3 példányra. 6-10 fő játszhat 2 táblán szimultán, 11-15 fő pedig 3 táblán. Az alábbi kiegészítő szabályok több, mint 5 játékos részére szólnak. Az alapszabályok megegyeznek a 2-5 fős szabályokkal.

### Felkészülés a játékra

Rakjatok minden asztalra egy táblát. A játékosokat osszátok el kb. egyforma csoportokra, és minden csoport üljön egy asztalhoz. Ha nem egyforma számú játékos ül minden asztalnál, abból senkinek nem származik hátránya.

#### 6-10 játékos:

Mindkét táblára 2 különböző fajta fétisjelző kerüljön. A 3. fajta fétisjelzőt osszátok szét egyformán a két asztal között. Ez a fétis mindkét asztalon beszerezhető lesz. Ha elfogy az egyik asztalon, akkor másikról kell szerezned. A játék megnyeréséhez mindkét asztalon kell játszani ahhoz, hogy mindhárom fétis a tiéd lehessen.

#### 11-15 játékos:

Minden táblára különböző fajta fétiseket rakjatok. A játék megnyeréséhez mindegyik asztalon játszani kell.

### A játék

A játék rendkívüli sajátossága, hogy a győzelemhez több táblán is játszani kell.

#### Mozgás

Van egy 4. lehetséges mód a mozgáspont elköltésére.

#### 4. Tábla csere

Ha a játékosod a kikötő mezején áll, és van még legalább egy mozgáspontod, akkor átülhetsz egy másik tábla mellé. Fogd meg az összes cókódkodat (bábu, Florin, jelzők, stb.) és ülj át a másik táblához. Ülj az itteni aktív játékos jobbára, így most te leszel ennél az asztalnál az utolsó a körben. Amint rád kerül a sor, tedd a bábudat a kikötőre, majd kezd meg a szokásos 3 mozgáspontod elköltését.



- ⇒ **Fontos:** A játék folyamán nem szerezhetsz információkat egy másik asztalról. Ha másik asztalhoz ülsz, akkor egyenesen menj oda, és foglald el a helyed a szabályok szerint. Most kaphatsz képet az ezen a táblán lévő helyzetről, de a következő körödön nem hagyhatod el ezt az asztalt.
- ⇒ **Fontos:** Ha valamelyik árujelző, vagy előnyjelző kifogyott az asztalon, akkor nem volt szerencséd. Másik asztalon most biztos rengeteg van belőle. Csak a pénznek kell minden asztalon egyformán lennie, ha váltanod kell, kérj egy másik asztalról.
- ⇒ **Fontos:** Néha előfordulhat, hogy egy asztalon csak egy játékos marad. Ebben az esetben is mindig köteles vagy végigcsinálni a köröket! (mozgás bábuval, kereskedés, árfolyamok növelése vagy csökkentése)

### A játék vége

Az a játékos, aki először összegyűjti a 3 fétist, azonnal megnyeri a játékot, és kiszabadítja Fabula tündéréket. Hogy több játékos is örvendezhessen a teljesítményének, játszhattok a 2. és 3. helyért is. Ennek a két játékosnak viszont be kell érnie Fieso herceg társaságával.

## További fejlemények:



### 2 Kiskereskedő termel:

Válassz két kiskereskedőt, akik termelni fognak. Rakj egy-egy árut mindkét kiskereskedőre a szabályok betartásával.



### Áremelés:

Mindegyik áru ára emelkedik az árutőzsde jobboldali ikonja által meghatározott mértékben.



### Játékos bábu mozgatása:

Használd egy mozgáspontodat egy ellenfeled bábujának a mozgatására a szabályok szerint. Ez a bábu nem vált ki további fejleményt.



### Komp mozgatás:

Az egyik kompot átmozgathatod egy általad választott másik állomásra.



### Újra léphetsz:

Kapsz egy teljes új kört 3 mozgásponttal.



### Árucseré:

Két kiskereskedő raktáron lévő áruit cseréld ki kettejük között. Választhatsz olyan kiskereskedőt is, akinek nincs raktáron áruja.



### Kereskedők cseréje:

Válassz két kereskedőt, (kivéve ezt és a Fétisárust) majd cseréld meg a helyeiket egymással.



### Dupla termelés:

Válassz egy árut, ami duplán fog termelődni. Rakj minden olyan kiskereskedőre ebből az áruból kettőt, akik ilyen árut termelnek.



### Bármilyen áru termelése:

Válassz egy árut, ami a megfelelő kiskereskedő(k)nél fog termelődni.



### Árváltozás:

Válaszd ki egy árut. Ennek az ára a döntésed szerint csökkenhet vagy növekedhet az árutőzsde jobboldali ikonja szerinti mértékben.



### Árcsökkenés:

Válassz egy árut. Ennek árfolyama csökken az árutőzsde jobboldali ikonja szerinti mértékben.



### Adj el újra:

Eladhatsz egy árut az aktuális árfolyama szerinti áron. Az áru árfolyama csökkenni fog az árutőzsde jobboldali ikonja szerinti mértékben.



### Vegyél árut 50 Florinért:

Vehetsz egy bármilyen árut 50 Florinért. Ezt az árut az ellátmányból kapod meg.



### Ajándék:

Kapsz egyet a legolcsóbb áruból ingyen. Ha kettő vagy több legolcsóbb áru is van, akkor áru helyett egy fityiszt kapsz. ;)

## Az előnyjelzők:



### +2 Mozgás:

Ezt kijátszva kapsz két további mozgáspontot csak ebben a körben.



### Árváltozás:

Válassz ki egy árut. Ennek az értéke a választásod szerint csökken vagy növekszik. A változás mértékét az árutőzsde jobboldali ikonja mutatja.



### Árucseré:

Cseréld ki az egyik árudat egy másik tetszőleges árura.



### Zárva:

Rakd ezt a jelzőt egy kereskedőre (kivéve a Fétisárust). Ez a kereskedő egy teljes fordulón keresztül zárva lesz, nem látogathatók meg. Mozgás során nem számít mezőnek. A teljes forduló letelte után ez a jelző visszakerül az ellátmányba.



### Vegyél árut egy másik játékostól:

Vehetsz egy árut egy másik játékostól. Ezt a jelzőt csak akkor játszhatod ki, ha ezzel a játékosal ugyanazon a mezőn állsz. Fizesd ki érte az aktuális árfolyamnak megfelelő árat.