

Fragen und Beiträge aus dem Forum von Spielbox-Online ([www.spielbox-online.de](http://www.spielbox-online.de))  
Zusammengestellt von Michael Andersch

---

[RF] FFF - Floß rufen

Autor: Schellenberg

Datum: 02.08.03 17:02 (Beitrag Nr. 72582)

Trotz Lektüre der Forums-FAQ inklusive Friedemaanns Beitrag ist uns nicht unmißverständlich klargeworden, ob das Floß-Rufen ein konkretes Rufen à la Taxiruf ist (wo das Floß sich auf der kürzeste Strecke zum rufenden Spieler hinbewegt) oder ob es mehr ein "Schicken" ist, wo der Spieler ein Floß zu einer völlig beliebigen Anlegestelle lotsen kann - auch wenn diese nicht in seiner Richtung liegt.

Bitte um Aufklärung!

Felix

Re: [RF] FFF - Floß rufen

Autor: hannes

Datum: 02.08.03 17:38 (Beitrag Nr. 72583)

Hi

> Trotz Lektüre der Forums-FAQ inklusive Friedemaanns Beitrag  
> ist uns nicht unmißverständlich klargeworden, ob das  
> Floß-Rufen ein konkretes Rufen à la Taxiruf ist (wo das Floß  
> sich auf der kürzeste Strecke zum rufenden Spieler hinbewegt)  
> oder ob es mehr ein "Schicken" ist, wo der Spieler ein Floß  
> zu einer völlig beliebigen Anlegestelle lotsen kann - auch  
> wenn diese nicht in seiner Richtung liegt.

Wenn ich mich nicht sehr täusche, ist es das zweite. Du kannst - wenn du zahlst -gemäss den Regeln ein Floss von irgendwo nach irgendwohin bewegen. Sei es, um ein Floss für eine spätere Verwendung günstig zu positionieren, sei es, um einen lieben Mitspieler zu ärgern.

hannes

Re: [RF] FFF - Floß rufen

Autor: Christian Hildenbrand

Datum: 02.08.03 17:58 (Beitrag Nr. 72584)

Hannes, auch hier täuschst Du Dich nicht.

Taktisch klug kann das eingesetzt werden, um z.B. Anlegestellen zu besetzen, die man dann auf einem anderen Floß "überspringen kann" um schneller vorwärts zu kommen ... oder aber, um dem Gegner den Weg etwas steinig zu machen.

Viele Grüße !

Ciao, Christian

Auf diesen Beitrag antworten

Re: [RF] FFF - Floß rufen

Autor: Volker L.

Datum: 02.08.03 21:06 (Beitrag Nr. 72585)

...oder drittens um durch Wegrufen eines anderen Floßes die Anlegestelle freizumachen, an der man selbst anlanden will

Gruß, Volker

RE: [RF] FFF - Floß rufen

Autor: Kathrin Nos

Datum: 03.08.03 11:42 (Beitrag Nr. 72586)

Hi,

Ergänzend möchte ich hinzufügen, dass ein Floss immer nur von der aktuellen Anlegestelle des zu schickenden Flosses zur nächsten freien Anlegestelle bewegt werden darf. Ob diese aber näher an meiner Spielfigur liegt, oder weiter entfernt ist, ist (wie schon von Hannes, Christian und Volker korrekt dargestellt) egal.

Alles Gute und einen schönen Rest-Sonntag wünscht  
Kathrin.

RE: [RF] FFF - Floß rufen

Autor: Ina Broß

Datum: 03.08.03 21:27 (Beitrag Nr. 72594)

Ausnahme ist das Feld auf einem Händler - ich weiß jetzt nicht auf welchem - da kann man nämlich ein Floß zu einer beliebigen Stelle rufen!

Ansonsten kostet ein Floß rufen pro Anlegestelle einen Bewegungspunkt!

Viel Spaß beim FFF

Ina

Re: [RF] FFF - Floß rufen

Autor: Thomas Rosanski

Datum: 04.08.03 12:22 (Beitrag Nr. 72622)

Christian Hildenbrand schrieb:

- > Taktisch klug kann das eingesetzt werden, um z.B.
- > Anlegestellen zu besetzen, die man dann auf einem anderen
- > Floß "überspringen kann" um schneller vorwärts zu kommen ...

Aber ist das denn wirklich sinnvoll?

Das Floßrufen kostet mich einen Bewegungspunkt und zusätzlich Geld, wohingegen das langsamere vorwärtsziehen nur einen Bewegungspunkt kostet. Oder habe ich da was übersehen?

Fröhlichen Gruß,

Thomas.

--

<http://thomas-rosanski.de/>

Re: FFF - ...und was ist mit T ? (T=Tauschen)

Autor: Ludger Biermann

Datum: 04.08.03 16:14 (Beitrag Nr. 72647)

Gleich noch eine Frage zu diesem schönen Spiel: Wenn ich mich richtig erinnere, werden nur beim Verkaufen die Preise der Fracht gesenkt, nicht aber beim Tauschen. Der Fetischhändler ist aber doch mehr ein Tauscher als ein Einkäufer - trotzdem fallen auch hier die Preise. Gibt es da eine Logik?

Re: FFF - ...und was ist mit T ? (T=Tauschen)

Autor: friedemann

Datum: 05.08.03 09:12 (Beitrag Nr. 72667)

Hi,

die Logik kommt hier mehr aus dem Spiel, aber man kann schon sagen, daß überall, wo man Frachten für etwas anderes als Frachten weggibt (Geld oder Fetisch) sinkt der Preis.

Gruß

friedemann

---

RF: Fisch Fluppen Frikadellen

Autor: REIsound

Datum: 31.07.03 17:08 (Beitrag Nr. 72532)

Huhu,

folgende Frage:

Anleitung, Seite 5, Wertsteigerung:

" => Wichtig: Würde der Wert einer Fracht über 150 steigen, wird stattdessen diese Fracht produziert."

Heißt dass, wenn der Aktienwert 150 übersteigt, dass dann gleich nochmal produziert wird?

M.f.G

REIsound

Re: RF: Fisch Fluppen Frikadellen

Autor: hannes

Datum: 31.07.03 18:07 (Beitrag Nr. 72534)

Hi

- > \" => Wichtig: Würde der Wert einer Fracht über 150 steigen,
- > wird stattdessen diese Fracht produziert.\"
- >
- > Heißt dass, wenn der Aktienwert 150 übersteigt, dass dann
- > gleich nochmal produziert wird?

Ja. Es wird produziert.  
Aber warum nochmal ?

Wenn ich's richtig im Kopf habe, sollte der Wert steigen, weil der Besuch beim Händler diese Zusatzaktion auslöst. Und dann kann nicht diese Frachtsorte schon einmal produziert worden sein, höchstens eine andere.

hannes

---

[RF]Fische Fluppen Frikadellen  
Autor: [Mico](#)  
Datum: 17.11.02 20:08 (Beitrag Nr. 55842)

Hallihallo  
Gestern haben wir mit 15 Leuten gespielt. War echt toll.  
Besonders lustig war eine Aktion, von der wir nicht wußten, ob sie legal ist:  
Wenn man in einem Laden eine fremde Figur ein Feld bewegen darf und eine Figur im Hafen steht, darf man diese Person zum Tischwechsel zwingen?  
Danke!  
ciao  
Mico

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]Fische Fluppen Frikadellen  
Autor: [friedemann](#)  
Datum: 18.11.02 00:09 (Beitrag Nr. 55856)

- > Wenn man in einem Laden eine fremde Figur ein Feld bewegen
- > darf und eine Figur im Hafen steht, darf man diese Person zum
- > Tischwechsel zwingen?

Welch interessante Frage!

Laut Regel kann man durchaus zu der Überzeugung gelangen, daß das geht. Ich würde aber als Autor einfach mal Nein sagen, frag mich aber jetzt nicht warum; einfach so von Spielgefühl her. Mir würde das Ganze dann doch zu destruktiv werden, aber wem's gefällt...

Ich habe da ehrlich gesagt noch nie vorher drüber nachgedacht. Tja sowas kommt wohl immer wieder vor.

friedemann

---

[RF] FFF (ich hab auch noch eine)  
Autor: [Plau](#)  
Datum: 17.11.02 13:48 (Beitrag Nr. 55826)

Hi

Ich hab da auch noch eine Frage zu FFF, und zwar bei den Bewegungen mit Flößen:  
Ist ein Anleger, auf dem kein Floß aber eine fremde Spielfigur steht ein besetzter Anleger? Nach den Regeln würde ich sagen das nicht, denn: "Felder, auf denen fremde Spieler stehen, zählen bei der Bewegung nicht mit." Man verläßt das Floß am Anleger und landet auf dem Feld dahinter, es sei denn man will unbedingt auf dem Anleger stehen bleiben.

Im Beispiel wird dann erklärt, dass man mit dem Floß ein Anleger weiter kommt wenn der andere besetzt ist. (Beispiel 3) In unserer Runde wurde das so interpretiert, dass man auf dem besetzten Anleger nicht landen darf, ich fand allerdings, das es sich hierbei um ein kann handelt. (Ich konnte mich leider nicht durchsetzen, da ich in dieser Situation der einzige blockierte war. Der nächste blockierte schloss sich dann aber auch meiner Regelauslegung an)

Grüße

Plau

(der das Spiel ansonsten toll fand, und auch sonst keine Regelprobleme hatte, da das Spiel sonst unlogisch bis unspielbar geworden wäre)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)

Autor: [Christian Hildenbrand](#)

Datum: 17.11.02 13:54 (Beitrag Nr. 55827)

Plau schrieb:

- > Ich hab da auch noch eine Frage zu FFF, und zwar bei den
- > Bewegungen mit Flößen:
- > Ist ein Anleger, auf dem kein Floß aber eine fremde
- > Spielfigur steht ein besetzter Anleger?

Nein ! Du hast da ganz recht gehabt mit Deiner Auslegung. "Besetzt" bedeutet bei den Floßanlagestellen **"besetzt durch ein anderes Floß"**. Gegnerische Figuren spielen diesbezüglich keine Rolle.

Du MUSST also eine Anlagestelle ohne anliegendes Floss mit berücksichtigen bei Deiner Floßfahrt !!!

Beim Ziehen über / auf Felder mit gegnerischen Figuren darfst Du dann aber selbst entscheiden, ob Du das Feld mitbenutzt (weil Du eine entsprechende Fortschrittkarte gerne spielen willst) oder aber das Feld überspringst, um somit ein Feld weiter ziehen zu können.

Hoffe, dieses Mal kommt keine Korrektur aus HB ...

Arbeitssame Grüße !

Ciao, Christian (... seit Stunden am Arbeiten...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)

Autor: [Petra Schmidt](#)

Datum: 17.11.02 13:55 (Beitrag Nr. 55828)

Hallo Plau,

wenn am Anleger kein Floß liegt, ist der Anleger frei und Du kannst dort anlegen!

Es ist ja auch so, dass wenn eine Figur an einem Anleger mit Floß steht, diese Figur sich nicht auf dass Floss stellen und somit blockieren darf. Jede andere Figur kann dass Floss weg schnappen.

Petra

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)

Autor: [Plau](#)

Datum: 17.11.02 14:05 (Beitrag Nr. 55830)

Hi

Erstmal danke für die überaus schnelle Antwort.

Christian Hildenbrand schrieb:

- > Du MUSST also eine Anlagestelle ohne anliegendes Floss mit
- > berücksichtigen bei Deiner Floßfahrt !!!

Das steht aber im Beispiel anders:

"Der Anleger bei Figur B wäre der erste Bewegungspunkt. Da aber dort Figur B steht, zählt das Feld nicht mit und man erreicht das Feld über Feld 3 (der nächst freie Anleger) mit dem ersten Bewegungspunkt."

FFFreundliche Grüße  
Plau

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)

Autor: [Christian Hildenbrand](#)

Datum: 17.11.02 14:16 (Beitrag Nr. 55831)

Plau schrieb:

- >
- > Christian Hildenbrand schrieb:
- > > Du MUSST also eine Anlagestelle ohne anliegendes Floss mit
- > > berücksichtigen bei Deiner Floßfahrt !!!
- >
- > Das steht aber im Beispiel anders:
- > "Der Anleger bei Figur B wäre der erste Bewegungspunkt. Da
- > aber dort Figur B steht, zählt das Feld nicht mit und man
- > erreicht das Feld über Feld 3 (der nächst freie Anleger) mit
- > dem ersten Bewegungspunkt."

Hm ... dann widerspricht sich das leider etwas mit dem, was mir erklärt wurde von Seiten der Regelschreiber ...

Naja, denke mal, FF meldet sich gleich persönlich, um uns aufzuklären ... \*winkmitdemZaunpfahl\*

Gruß aus der Sonne !

Ciao, Christian (... freut sich auf baldigen Feierabend ...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)

Autor: [Tobias / Glomeor](#)

Datum: 17.11.02 18:47 (Beitrag Nr. 55840)

Website: [www.glomeor.de](http://www.glomeor.de)

Wir haben das folgendermaßen interpretiert:

Jeder Anlegesteg an dem sich kein Floß befindet, darf angefahren werden. Da man das Feld jedoch betreten muß (, wenn das Floß bei einer Bewegung dort anlegt), kann man das Feld auch nicht auslassen, sollte eine fremde Figur auf dem Feld stehen.

Fiele Grüße  
Tobias

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)

Autor: [hannes](#)

Datum: 17.11.02 22:16 (Beitrag Nr. 55845)

Tobias / Glomeor schrieb:

>

- > Wir haben das folgendermaßen interpretiert:
- > Jeder Anlegesteg an dem sich kein Floß befindet, darf
- > angefahren werden. Da man das Feld jedoch betreten muß (,
- > wenn das Floß bei einer Bewegung dort anlegt), kann man das
- > Feld auch nicht auslassen, sollte eine fremde Figur auf dem
- > Feld stehen.

... was aber falsch sein dürfte. Weil :

Eine Bewegung per Floss ist so definiert, dass man beim nächsten Flossanleger IMMER das Floss verlässt. Weiter heisst es dann, dass man mehrere dieser Flossbewegungen machen kann. Merke : man steigt zwischendurch immer vom Floss, auch wenn man nachher mit demselben Floss weiterfährt. Ist zwar unlogisch, aber so ist es definiert.

Beim Bewegungsbeispiel 3 auf Seite 3 fährt A mit Zwischenstation am leeren Flossanleger B weiter nach Westen. Weil aber dort B am Ufer steht und A ja eigentlich temporär das Floss verlassen muss, darf er die Regel vom Überspringen des besetzten Feldes anwenden und umsonst weiter schippern. Zwangsläufig muss dies auch gelten, wenn A nicht weiterfahren sondern an Land gehen möchte. Wenn an der Landungsstelle schon ein Pöppel steht, darf dann das Feld übersprungen werden (es zählt nicht).

Ciao

hannes (ist eigentlich kein Jurist)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)

Autor: [hannes](#)

Datum: 17.11.02 22:34 (Beitrag Nr. 55847)

Hi

- > Ist ein Anleger, auf dem kein Floß aber eine fremde
- > Spielfigur steht ein besetzter Anleger? Nach den Regeln würde
- > ich sagen das nicht, denn: "Felder, auf denen fremde Spieler
- > stehen, zählen bei der Bewegung nicht mit." Man verläßt das
- > Floß am Anleger und landet auf dem Feld dahinter, es sei denn
- > man will unbedingt auf dem Anleger stehen bleiben.

Wie ich weiter unten im Thread schon ausgeführt habe, hast du recht, der Flossanleger zählt nicht mit, wenn da eine fremde Figur steht.

- > Im Beispiel wird dann erklärt, dass man mit dem Floß einen
- > Anleger weiter kommt wenn der andere besetzt ist. (Beispiel
- > 3) In unserer Runde wurde das so interpretiert, dass man auf
- > dem besetzten Anleger nicht landen darf.

Das ist garantiert falsch so. Weil man gemäss Definition der Bewegung per Floss immer nach jeder einzelnen Bewegung kurz am Anleger aussteigen muss, würde im Beispiel 3 die Figur B den ganzen Flussarm sperren und A am Vorbeifahren hindern.

Ciao

hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)

Autor: [hannes](#)

Datum: 17.11.02 22:40 (Beitrag Nr. 55852)

- >> Das steht aber im Beispiel anders:
- >> "Der Anleger bei Figur B wäre der erste Bewegungspunkt. Da
- >> aber dort Figur B steht, zählt das Feld nicht mit und man
- >> erreicht das Feld über Feld 3 (der nächst freie Anleger) mit
- >> dem ersten Bewegungspunkt."

Ein Hinweis an Friedemann :

Das Wörtchen <über> im zitierten Regelbeispiel 3 hat mich extrem irritiert. Ich habe <über> zuerst immer als <via> interpretiert und deshalb diesen Satz einfach nie verstanden.

Also wenn es eine Neuauflage gibt, ...

Das Feld <oberhalb Feld 3> kostet dich zwar eine zusätzliche Zeile, sollte aber weniger Verwirrung stiften.

Ciao  
hannes (heute sehr pedantisch)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)  
Autor: [friedemann](#)  
Datum: 18.11.02 00:16 (Beitrag Nr. 55857)

Ach ja, das ist die schönste richtige Antwort.

Ich muß wohl die Bewegungsregeln für eine mögliche zweite Auflage nochmal unmissverständlich formulieren

friedemann

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)  
Autor: [ralf rechmann](#)  
Datum: 18.11.02 01:00 (Beitrag Nr. 55860)

Aehh... vor diesem Thread dachte ich die Flossbewegung verstanden zu haben. Jetzt bin und verwirrt und weiss echt nicht wie es jetzt richtig ist... (

Muss jetzt ein Flossbenutzer immer am nächsten Anlegesteg aussteigen und jede Weiterfahrt kostet extra, es sei denn, dass der Anlegesteg vom einem anderen Floss blockiert ist und man weiterfahren muss - ohne Extrakosten???

Und wie wirkt sich eine fremde Spielfigur am Anlegesteg aus? Wenn ich da aussteige dann überspringe ich dieses besetzte Feld und beginne mit dem Feld "dahinter"???

Wenn ich jetzt aber von einem Anlegesteg zum übernächsten fahren will, wie teuer ist das dann und muss ich dazwischen aussteigen und dann wieder einsteigen und weiterfahren???

HILFE!

Bye  
Ralf R

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)  
Autor: [hannes](#)  
Datum: 18.11.02 01:40 (Beitrag Nr. 55861)

ralf rechmann schrieb:

>

> Muss jetzt ein Flossbenutzer immer am nächsten Anlegesteg  
> aussteigen

Ja, aber das Aussteigen kostet nicht extra, das gehört mit zur Bewegung. Und er kann gleich wieder weiterfahren, wenn er möchte. Stell dir einfach vor, dass der Flosstransporteur nicht so see- oder flusstüchtig ist und bei der nächsten freien Anlegestelle sofort an Land gehen muss, wenn auch eventuell nur kurz.

> und jede Weiterfahrt kostet extra, es sei denn,  
> dass der Anlegesteg vom einem anderen Floss blockiert ist und

> man weiterfahren muss - ohne Extrakosten???

Wenn dort ein Floss steht, fährt er umsonst weiter, auch wenn die Anlegestelle frei ist, aber ein Mitspieler dort steht, kostet die Weiterfahrt nix, da er das Feld nicht zählen muss

- > Und wie wirkt sich eine fremde Spielfigur am Anlegesteg aus?
- > Wenn ich da aussteige dann überspringe ich dieses besetze
- > Feld und beginne mit dem Feld "dahinter"???

Ja. Für einen Punkt steigt er an der Abfahrtsstelle aufs Floss, fährt zur nächsten freien Anlegestelle und steigt dort aus. Weil aber das Feld besetzt ist darf er - immer noch mit dem gleichen einen Bewegungspunkt - gleich aufs Feld hinter der Anlegestelle gehen.

Alles paletti ?

hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] FFF (ich hab auch noch eine)

Autor: [friedemann](#)

Datum: 18.11.02 03:58 (Beitrag Nr. 55862)

Um es auf den Punkt zu bringen. Man kann ein Feld einen Anleger, wo eine Spielfigur steht, wie einen belegten Anleger benutzen, nur mit dem Vorteil, daß man da auch anlanden kann. Wenn man dort mit seinem Floß bleiben will, kann man mit dem Bewegungspunkt der für die Floßbewegung benutzt wurde noch auf ein angrenzendes freies Feld gehen.

Die Beispiele in der Anleitung sind schon richtig, wenn auch möglicherweise missverständlich.

friedemann

---

[RF]: Fische, Fluppen, Frikadellen

Autor: [Jürgen Schmidt](#)

Datum: 04.11.02 15:43 (Beitrag Nr. 54806)

Eine kleine Regelfrage zu dem Zusatzplättchen 'Shop closed':

Ich lege das Plättchen während meines Zugs auf einen Laden. Wann genau wird es wieder entfernt: Vor meinem nächsten Zug oder erst nach dem Zug.

In der Regel steht nur, dass es eine Runde lang liegen bleibt.

Jürgen (der aufgeklärt wurde, dass das Spiel aufgrund der Delphin-Grafik eigentlich "Säugetiere, Fluppen, Frikadellen" heißen müsste - was meint der Tiermediziner?)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]: Fische, Fluppen, Frikadellen

Autor: [Carsten Wesel](#)

Datum: 04.11.02 16:01 (Beitrag Nr. 54811)

Website: [www.fairspielt.de](http://www.fairspielt.de)

Jürgen Schmidt schrieb:

>

- > Eine kleine Regelfrage zu dem Zusatzplättchen 'Shop closed':
- > Ich lege das Plättchen während meines Zugs auf einen Laden.
- > Wann genau wird es wieder entfernt:
- > Vor meinem nächsten Zug oder erst nach dem Zug.
- >
- > In der Regel steht nur, dass es eine Runde lang liegen bleibt.

Wenn wir jetzt die Logic voran lassen:

1) hast du es am Ende deines Zuges gelegt, bleibt es bis zu Ende deines nächsten Zuges liegen

2) hast du es am Anfang deines Zuges gelegt, verschwindet es am Anfang deines nächsten Zuges

Da 1) aber ein Nachteil ist und das Plättchen ja Vorteile bieten soll, würde ich es immer am ANFANG meines Zuges vom Plan nehmen.

Gruß Carsten (der geffftern fffiel gespielt hat)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]: Fische, Fluppen, Frikadellen  
Autor: **Reinhard Wilms**  
Datum: 04.11.02 16:31 (Beitrag Nr. 54814)

Kann Carsten nur zustimmen.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]: Fische, Fluppen, Frikadellen  
Autor: **friedemann**  
Datum: 04.11.02 19:00 (Beitrag Nr. 54836)

>  
> Eine kleine Regelfrage zu dem Zusatzplättchen 'Shop closed':  
> Ich lege das Plättchen während meines Zuges auf einen Laden.  
> Wann genau wird es wieder entfernt:  
> Vor meinem nächsten Zug oder erst nach dem Zug.  
>

Falls man den Händler in seinem Zug besuchen will und ihn dann für die anderen sperren will, gibt es sowieso kein Problem, da man den Händler in der nächsten Runde verlassen muß und laut normaler Regel nicht wieder betreten darf.

Wenn man einen Händler sperren will, da man ihn selber in seinem Zug nicht erreichen kann, kann man das auch vor seinem Zug machen und somit ist der Händler in der nächsten Runde wieder frei.

Also einfach so handhaben, daß man den Händler zu Beginn seines nächsten Zugs wieder betretbar macht, ändert nix.

friedemann

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]: Fische, Fluppen, Frikadellen  
Autor: **Jürgen Simon**  
Datum: 05.11.02 10:41 (Beitrag Nr. 54876)

Bei unserer Runde mit 15 Leuten bei einem Spielewochenende der Brettspielwelt (also tatsächlich 3 volle Tische) passierte mir folgendes:

Ein Spieler schloss einen Händler zu Beginn seines Zuges, und machte sich noch in der selben Runde vom Acker, sprich: er fuhr an einen anderen Tisch...

Ich war doch recht entsetzt, wie böse das eigentlich war, auch wenn ich den Händler nicht wirklich gebraucht habe...

Darf man das?

Ich muss zugeben, ich habe mir die Regeln noch nicht selbst durchgelesen, da das Erklären von Spieleprofs übernommen wurde (auf der Messe lese ich alles selbst... schlechte Erfahrungen sollen sich nicht häufen), und mein Exemplar (ja, ich habe nur eins, aber in meiner Spielerunde kommen wir immerhin auf 2\*G) ist noch originalverpackt...

Gruss  
Jürgen.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]: Fische, Fluppen, Frikadellen  
Autor: [Wolfgang Ditt](#)  
Datum: 05.11.02 10:50 (Beitrag Nr. 54878)  
Website: [www.poeppelkiste.de](http://www.poeppelkiste.de)

Hallo Jürgen

- > Ich war doch recht entsetzt, wie böse das eigentlich war, auch
- > wenn ich den Händler nicht wirklich gebraucht habe...
- >
- > Darf man das?

Beim nächsten Spielzug wird der Händler ja wieder frei und steht da etwas in den Regeln, dass der Spieler am selben Tisch sitzen muss? Also wird der Spieler sich noch mal kurz blicken lassen müssen.

Wolfgang

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Shop closed + Tischwechsel  
Autor: [Jürgen Schmidt](#)  
Datum: 05.11.02 11:06 (Beitrag Nr. 54880)

Jürgen Simon schrieb:

- > Ein Spieler schloss einen Händler zu Beginn seines Zuges, und
- > machte sich noch in der selben Runde vom Acker, sprich: er
- > fuhr an einen anderen Tisch....
- >
- > Darf man das?

Natürlich darf man das, die Frage ist nur, wie lange ein Plättchen liegen bleibt.  
Aus meinem Gedächtnis heraus (Rest ignorieren, wenn dies nicht stimmt) steht in der Regel nur: "Das Plättchen bleibt eine Runde lang liegen" und nun kann man diskutieren, wie lange eine Runde dauert, wenn ein Spieler weg geht. Ich denke mal nicht so lange bis sich der Flüchtling wieder zurück bequemt, sondern eher bis der Vorgänger des Wechselnden seinen Zug beendet hat.

In den (angenehm) kurzen Regeln ist halt einfach Interpretationsraum. Merke: "2F is not alea "

Jürgen

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: Shop closed + Tischwechsel  
Autor: [Christian Hildenbrand](#)  
Datum: 05.11.02 11:46 (Beitrag Nr. 54883)

"Jürgen Schmidt" hat am 05.11.2002 geschrieben:

- > Jürgen Simon schrieb:
- >
- >> Ein Spieler schloss einen Händler zu Beginn seines Zuges, und
- >> machte sich noch in der selben Runde vom Acker, sprich: er
- >> fuhr an einen anderen Tisch....
- >>
- >> Darf man das?
- >
- > Natürlich darf man das, die Frage ist nur, wie lange ein
- > Plättchen liegen bleibt.
- > Aus meinem Gedächtnis heraus (Rest ignorieren, wenn dies
- > nicht stimmt) steht in der Regel nur:
- > "Das Plättchen bleibt eine Runde lang liegen" und nun kann
- > man diskutieren, wie lange eine Runde dauert, wenn ein
- > Spieler weg geht. Ich denke mal nicht so lange bis sich der
- > Flüchtling wieder zurück bequemt, sondern eher bis der
- > Vorgänger des Wechselnden seinen Zug beendet hat.

Und genau dieses will ich mal bestätigen. So wurde es uns in Essen erklärt.

Es ist ja im Prinzip klar, wenn der Spieler, der den Händler gesperrt hat, wieder dran wäre, wäre er noch am Tisch. Und genau wenn dieses der Fall ist, also der vorsitzende Spieler seinen Zug beendet hat, nachdem der Händler praktisch eine Runde lang gesperrt war, wird die Sperre wieder aufgehoben.

Ungesperrte Grüße !

Ciao, Christian (... steht oft vor geschlossenen Geschäften...)

---

[RF] Fische Fluppen Frikadellen

Autor: [Olav Müller](#)

Datum: 29.10.02 12:26 (Beitrag Nr. 54225)

Einen wunderschönen Guten Morgen,

nachdem ich am Wochenende meine erste FFF Partie hinter mich gebracht habe (ja, ich weiss, viel zu lange gewartet. Ich gelobe Besserung) kamen vor, nach und während des Spieles eine oder zwei Fragen auf, die ich gerne hier im Plenum geklärt hätte:

- Wie bestimmt sich die "nächste freie Anlegestelle" beim Rufen eines Flosses? Oder kann ich ein Floss gar irgendwo hinrufen (einfach um es von seinem ursprünglichen Platz wegzubekommen)?

- Beim Fortschrittsplättchen, wo man einem Gegner eine beliebige Ware zum aktuellen Kurs abkaufen darf, steht in den Regeln, dass man, um es einzusetzen, das Feld des Gegenspielers betreten muss. Ist das so restriktiv gemeint oder reicht es wenn wir nur auf demselben Feld stehen (weil ER so nett war, zu mir zu kommen)?

- Gehe ich recht in der Annahme, dass die Zusatzaktion mit dem zusätzlichen Zug für den Spieler auch erlaubt auf den Laden, wo der Spieler seinen ersten Zug begonnen hatte, wieder zurückzukehren? Normalerweise darf man innerhalb seines Zuges ja nicht auf denselben Laden von dem man gestartet ist, wieder zurückkehren.

In diesem Sinne,  
Fee Fabulas Freier

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF] Fische Fluppen Frikadellen

Autor: [Carsten Wesel](#)

Datum: 29.10.02 12:33 (Beitrag Nr. 54230)

Website: [www.fairspielt.de/Berichte/essen2oo2.php](http://www.fairspielt.de/Berichte/essen2oo2.php)

"Olav Müller" hat am 29.10.2002 geschrieben:

> - Wie bestimmt sich die "nächste freie Anlegestelle" beim  
> Rufen eines Flosses? Oder kann ich ein Floss gar irgendwo  
> hinrufen (einfach um es von seinem ursprünglichen Platz  
> wegzubekommen)?

Jeder freie Anleger, an dem das Flos auf dem Weg zu dir vorbei kommt, zählt als 1 Schritt.

Gruß Carsten (der mit wenigen Antworten mal den Anfang macht)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Fische Fluppen Frikadellen

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 29.10.02 12:36 (Beitrag Nr. 54231)

Moin Olav!

> - Wie bestimmt sich die "nächste freie Anlegestelle" beim  
> Rufen eines Flosses? Oder kann ich ein Floss gar irgendwo

- > hinrufen (einfach um es von seinem ursprünglichen Platz wegzubekommen)?

Du kannst ein beliebiges Floss rufen, dass Deinem Ruf aber nur bis zu der naechsten unbesetzten Anlegestelle entlang einer Flussrichtung folgt und dort dann wieder anlegt. Dies laeuft analog zum Benutzen von Floessen, wo man ja auch pro freier Anlegestelle einen Bewegungspunkt zahlen muss (wobei man beim Rufen ja noch zusaetzlich 10f zahlen muss.)

- > - Beim Fortschrittsplättchen, wo man einem Gegner eine beliebige Ware zum aktuellen Kurs abkaufen darf, steht in den Regeln, dass man, um es einzusetzen, das Feld des Gegenspielers betreten muss. Ist das so restriktiv gemeint > oder reicht es wenn wir nur auf demselben Feld stehen (weil > ER so nett war, zu mir zu kommen)?

Ich denke, ihr muesst waehrend Deines Zuges auf demselben Platz stehen, wie das geschehen ist, waere nebensaechlich.

- > - Gehe ich recht in der Annahme, dass die Zusatzaktion mit dem zusätzlichen Zug für den Spieler auch erlaubt auf den > Laden, wo der Spieler seinen ersten Zug begonnen hatte, > wieder zurückzukehren? Normalerweise darf man innerhalb > seines Zuges ja nicht auf denselben Laden von dem man > gestartet ist, wieder zurückkehren.

Gilt das nicht generell fuer Deine Zuege? Verbessert mich, wenn ich jetzt falsch liege, aber mir wurden die Regeln so erklart, dass ich keinen Laden direkt zweimal hintereinander benutzen darf, egal wieviele Runden dazwischenliegen. Ich muss erst in einem anderen Laden gewesen sein. Wenn diese Regel stimmt, dann duerftest Du mit dem zusaetzlichen Zug nicht erneut in den Laden, wenn Du nicht vorher in einem anderen Laden warst.

Tschoe,

- Arne -

- > (Ja, ich habe die erste Partie auch noch gewonnen ... geiles > Spiel

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Fische Fluppen Frikadellen  
 Autor: [Christian Hildenbrand](#)  
 Datum: 29.10.02 12:41 (Beitrag Nr. 54233)

Arne Hoffmann schrieb:

- >
- > > - Gehe ich recht in der Annahme, dass die Zusatzaktion mit > > dem zusätzlichen Zug für den Spieler auch erlaubt auf den > > Laden, wo der Spieler seinen ersten Zug begonnen hatte, > > wieder zurückzukehren? Normalerweise darf man innerhalb > > seines Zuges ja nicht auf denselben Laden von dem man > > gestartet ist, wieder zurückkehren.
- >
- > Gilt das nicht generell fuer Deine Zuege? Verbessert mich, > wenn ich jetzt falsch liege, aber mir wurden die Regeln so > erklart, dass ich keinen Laden direkt zweimal hintereinander > benutzen darf, egal wieviele Runden dazwischenliegen. Ich > muss erst in einem anderen Laden gewesen sein. Wenn diese > Regel stimmt, dann duerftest Du mit dem zusaetzlichen Zug > nicht erneut in den Laden, wenn Du nicht vorher in einem > anderen Laden warst.

Ja, ich verbessere Dich, weil Du falsch liegst.

Du darfst sehr wohl zweimal hintereinander beim gleichen Händler verweilen, ohne dazwischen einen anderen aufgesucht zu haben. Jedoch darfst Du nicht in einem Zug vom Händler runter, um eben auf den gleichen wieder drauf zu gehen. Sei es mit den "normalen" 3 Bewegungspunkten, wie als auch mit

den 5, die Du durch den Fortschritt "Flinke Füße" bekommst.

Hoffe, geholfen zu haben.

Ciao, Christian (... ohne Konzentration beim Lernen ... deswegen jetzt im Forum ...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF] Fische Fluppen Frikadellen

Autor: [Olav Müller](#)

Datum: 29.10.02 12:49 (Beitrag Nr. 54240)

"Carsten Wesel" hat am 29.10.2002 geschrieben:

> "Olav Müller" hat am 29.10.2002 geschrieben:

>

>> - Wie bestimmt sich die "nächste freie Anlegestelle" beim  
>> Rufen eines Flosses? Oder kann ich ein Floss gar irgendwo  
>> hinrufen (einfach um es von seinem ursprünglichen Platz  
>> wegzubekommen)?

>

> Jeder freie Anleger, an dem das Flos auf dem Weg zu dir  
> vorbei kommt, zählt als 1 Schritt.

Diese Interpretation ist natürlich VÖLLIG anders als die unsrige. Wir hatten "nächste Anlegestelle" vom Spielerpöppel aus betrachtet. Wenn man die ganze Sache natürlich aus Sicht des gerufenen Flosses beschaut, macht das Ganze auch viel mehr Sinn. Vielen Dank. Das klärt es.

CU,  
Olav

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF] Fische Fluppen Frikadellen

Autor: [Olav Müller](#)

Datum: 29.10.02 12:49 (Beitrag Nr. 54241)

"Arne Hoffmann" hat am 29.10.2002 geschrieben:

> Olav Müller schrieb:

>

>> - Wie bestimmt sich die "nächste freie Anlegestelle" beim  
>> Rufen eines Flosses? Oder kann ich ein Floss gar irgendwo  
>> hinrufen (einfach um es von seinem ursprünglichen Platz  
>> wegzubekommen)?

>

> Du kannst ein beliebiges Floss rufen, dass Deinem Ruf aber  
> nur bis zu der naechsten unbesetzten Anlegestelle entlang  
> einer Flussrichtung folgt und dort dann wieder anlegt. Dies  
> laeuft analog zum Benutzen von Floessen, wo man ja auch pro  
> freier Anlegestelle einen Bewegungspunkt zahlen muss (wobei  
> man beim Rufen ja noch zusaetzlich 10f zahlen muss.)

Das macht die ganze Sache (wie ich gerade auch schon an anderer Stelle erkannte) einfacher. Super. Endlich verstehe ich das.

>> - Beim Fortschrittsplättchen, wo man einem Gegner eine  
>> beliebige Ware zum aktuellen Kurs abkaufen darf, steht in den  
>> Regeln, dass man, um es einzusetzen, das Feld des  
>> Gegenspielers betreten muss. Ist das so restriktiv gemeint  
>> oder reicht es wenn wir nur auf demselben Feld stehen (weil  
>> ER so nett war, zu mir zu kommen)?

>

> Ich denke, ihr muesst waehrend Deines Zuges auf demselben  
> Platz stehen, wie das geschehen ist, waere nebensaechlich.

Das hoffe ich eigentlich auch. Warum steht dann aber unter der Beschreibung der Fortschrittsplättchen dieser missverständliche Satz? Liegen wir hier evtl. falsch?

CU,  
Olav

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Fische Fluppen Frikadellen  
Autor: [friedemann](#)  
Datum: 29.10.02 13:53 (Beitrag Nr. 54254)

Moin,

ich antworte jetzu auch nochmal, obwohl eigentlich schon alles richtig gesagt wurde.

- >
- > - Wie bestimmt sich die "nächste freie Anlegestelle" beim
- > Rufen eines Flosses? Oder kann ich ein Floss gar irgendwo
- > hinrufen (einfach um es von seinem ursprünglichen Platz
- > wegzubekommen)?

Wie richtig erklärt. Vom Floß aus gesehen zu einem nächsten freien Anleger ziehen. Läßt sich also auch nutzen, um andere zu ärgern.

- >
- > - Beim Fortschrittsplättchen, wo man einem Gegner eine
- > beliebige Ware zum aktuellen Kurs abkaufen darf, steht in den
- > Regeln, dass man, um es einzusetzen, das Feld des
- > Gegenspielers betreten muss. Ist das so restriktiv gemeint
- > oder reicht es wenn wir nur auf demselben Feld stehen (weil
- > ER so nett war, zu mir zu kommen)?

Vielleicht mißverständlich in der Anleitung. Man muß irgendwann im eigenen Zug mit der Person von der man das Plättchen abkauft auf einem Feld stehen.

- >
- > - Gehe ich recht in der Annahme, dass die Zusatzaktion mit
- > dem zusätzlichen Zug für den Spieler auch erlaubt auf den
- > Laden, wo der Spieler seinen ersten Zug begonnen hatte,
- > wieder zurückzukehren? Normalerweise darf man innerhalb
- > seines Zuges ja nicht auf denselben Laden von dem man
- > gestartet ist, wieder zurückkehren.

Ja, dies erlaubt die Zusatzaktion: "Erneut ziehen". Ein Fortschrittsplättchen "+2 Bewegung" macht dies nicht möglich (wurde ich auch mal gefragt)

- >
- > In diesem Sinne,
- > Fee Fabulas Freier
- > (Ja, ich habe die erste Partie auch noch gewonnen ... geiles
- > Spiel

Freut mich, daß es gefällt

friedemann

---

[RF] Fische, Fluppen,...  
Autor: [Michael Andersch](#)  
Datum: 26.10.02 11:33 (Beitrag Nr. 53923)

1)

Durch die Aktion "Warentausch" kann es vorkommen, dass bei einem Fenchelproduzenten z.B. Fusel zu liegen kommt. Wird dieser nicht gekauft und der Produzent produziert wieder, dann liegen dort eben Fusel und Fenchel.

Meine Frage: Wenn ich dort Fenchel einkaufe, und es liegen da sagen wir 1x Fusel und 2x Fenchel, um wie viele Stufen wird der Fenchel dann billiger: 2 oder 3?

Ich nehme an 2, aber sicher bin ich mir nicht

2)

In unserer Partie in Essen haben wir so gespielt, dass zur Ermittlung des Einkaufspreises einer Ware deren Wert lt. Tabelle abzüglich ALLER bei irgendwelchen Händlern liegenden Waren dergleichen Sorte herangezogen wird.

Wenn ich die Regel interpretiere scheint mir dies falsch zu sein, es kommt nur auf die Anzahl Waren bei dem Händler an, bei dem ich auch einkaufe.

Was stimmt?

Fragende Grüße,  
Micha

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Fische, Fluppen,...

Autor: [Christian Hildenbrand](#)

Datum: 26.10.02 13:00 (Beitrag Nr. 53937)

Michael Andersch schrieb:

>

> 1)

> Durch die Aktion "Warentausch" kann es vorkommen, dass bei

> einem Fenchelproduzenten z.B. Fusel zu liegen kommt. Wird

> dieser nicht gekauft und der Produzent produziert wieder,

> dann liegen dort eben Fusel und Fenchel.

> Meine Frage: Wenn ich dort Fenchel einkaufe, und es liegen da

> sagen wir 1x Fusel und 2x Fenchel, um wie viele Stufen wird

> der Fenchel dann billiger: 2 oder 3?

> Ich nehme an 2, aber sicher bin ich mir nicht

Um 2 würde ich sagen. Es herrscht ja praktisch das Angebot-und-Nachfrage-Prinzip, und ich kann mir nicht vorstellen, daß der Fenchelpreis aufgrund eines überfüllten Fusellagers gedrückt werden könnte

...

> 2)

> In unserer Partie in Essen haben wir so gespielt, dass zur

> Ermittlung des Einkaufspreises einer Ware deren Wert lt.

> Tabelle abzüglich ALLER bei irgendwelchen Händlern liegenden

> Waren dergleichen Sorte herangezogen wird.

> Wenn ich die Regel interpretiere scheint mir dies falsch zu

> sein, es kommt nur auf die Anzahl Waren bei dem Händler an,

> bei dem ich auch einkaufe.

> Was stimmt?

Es kommt nur darauf an, was bei dem Händler liegt, bei dem der Spieler etwas kaufen will. So wurde es uns auch in Essen erklärt.

> Fragende Grüße,  
> Micha

Antwortende Grüße !

Ciao, Christian (... gestern zum ersten Mal die Spielregeln erklärt ... und gleich die Hälfte vergessen ...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF] Fische, Fluppen,...

Autor: [Jost Schwider](#)

Datum: 26.10.02 16:16 (Beitrag Nr. 53957)

Website: [www.schwider.de/spiele.htm](http://www.schwider.de/spiele.htm)

"Christian Hildenbrand" hat am 26.10.2002 geschrieben:

>> Meine Frage: Wenn ich dort Fenchel einkaufe, und es liegen da

>> sagen wir 1x Fusel und 2x Fenchel, um wie viele Stufen wird

>> der Fenchel dann billiger: 2 oder 3?

>

- > Um 2 würde ich sagen. Es herrscht ja praktisch das
- > Angebot-und-Nachfrage-Prinzip, und ich kann mir nicht
- > vorstellen, daß der Fenchelpreis aufgrund eines überfüllten
- > Fusellagers gedrückt werden könnte ...

Mein Feto für 2!

Anderes würde - wie ihr ja beide schon vermutet habt - auch keinen Sinn machen.

- > Es kommt nur darauf an, was bei dem Händler liegt, bei dem
- > der Spieler etwas kaufen will. So wurde es uns auch in
- > Essen erklärt.

Dito: Der Händler sorgt für seinen eigenen Preisnachlaß.

- > Ciao, Christian (... gestern zum ersten Mal die
- > Spielregeln erklärt ... und gleich die Hälfte vergessen ...
- >)

Viele Grüße

Jost aus Soest (wird am Montag die Regeln zum ersten Mal erklären müssen)

---

RF]Fische, Fluppen, Frikadellen

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 25.10.02 08:42 (Beitrag Nr. 53700)

Moin moin!

Haben gestern Abend FFF zu fünft an einem Brett gespielt und es hat uns auch an nur einem Brett recht gut gefallen. Eine kleine Unklarheit war bei uns aber aufgekommen:

Ein Spieler war auf einen Händler gezogen, der als Zusatzaktion zum einen eine Frikadellenproduktion auslöst und zum anderen dem Spieler den Kauf einer beliebigen Fracht für 50f gestattet. Besagter Spieler hätte sich damit gerne ne Frikadelle finanziert. Im allgemeinen Vorrat waren zu dem Zeitpunkt noch zwei Frikadellen und wir hatten zwei Händler auf dem Tisch, die Frikadellen prodzieren würden - und somit ein Timingproblem.

Was geschieht denn jetzt zuerst? Produzieren zuerst beide Händler Frikadellen, womit der Spieler dann keine mehr für 50f einkaufen könnte, oder darf der Spieler zuerst einkaufen, womit die Händler nicht mehr in der Lage wären zu produzieren (wir haben die Regel so ausgelegt, daß der Preis einer Fracht steigt, wenn nicht mehr für alle produzierenden Händler dieser Fracht ein Marker im Vorrat ist.) und somit der Preis der Frikadellen steigen würde?

Unsere Auslegung war die, daß zuerst die Händler produzieren, da für sie noch genug Frachtmarker im Vorrat waren und der Spieler für diese Fracht das Nachsehen hat.

Tschö,

- Arne -

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]Fische, Fluppen, Frikadellen

Autor: [Valkyre](#)

Datum: 25.10.02 12:40 (Beitrag Nr. 53762)

Arne Hoffmann schrieb:

- > Unsere Auslegung war die, daß zuerst die Händler produzieren,
- > da für sie noch genug Frachtmarker im Vorrat waren und der
- > Spieler für diese Fracht das Nachsehen hat.

Ich wuerde sagen: die Aktionen werden in der Reihenfolge so wie sie sind (von links nach rechts) ausgefuehrt.

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]Fische, Fluppen, Frikadellen  
Autor: [friedemann](#)  
Datum: 25.10.02 12:42 (Beitrag Nr. 53765)

Hi,

interessante Frage. Ist beim Testen nicht vorgekommen. Aber in meine Allmacht als Autor, behaupte ich jetzt einfach mal, daß die Aktion unten auf der Karte von recht nach links ausgeführt werden. Was zu Folge hat, daß man die Frikadelle kaufen kann und sie dann wegen Mangel steigt.

friedemann

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]Fische, Fluppen, Frikadellen  
Autor: [Valkyre](#)  
Datum: 25.10.02 12:49 (Beitrag Nr. 53769)

> interessante Frage. Ist beim Testen nicht vorgekommen. Aber  
> in meine Allmacht als Autor, behaupte ich jetzt einfach mal,  
> daß die Aktion unten auf der Karte von recht nach links  
> ausgeführt werden.

Von rechts nach links? Habe ich's mir falsch gedacht

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

[OT]Re: [RF]Fische, Fluppen, Frikadellen  
Autor: [Petra Schmidt](#)  
Datum: 25.10.02 12:59 (Beitrag Nr. 53771)

Valkyre schrieb:  
> Von rechts nach links? Habe ich's mir falsch gedacht

naja, es soll höchstwahrscheinlich in Anlehnung an den Straßenverkehr "rechts vor links" heissen

Petra (liest normalerweise auch von links nach rechts)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]FFF - Danke  
Autor: [Arne Hoffmann](#)  
Datum: 25.10.02 13:01 (Beitrag Nr. 53772)

Moin moin!

friedemann schrieb:  
>  
> Hi,  
>  
> interessante Frage. Ist beim Testen nicht vorgekommen. Aber  
> in meine Allmacht als Autor, behaupte ich jetzt einfach mal,  
> daß die Aktion unten auf der Karte von recht nach links  
> ausgeführt werden. Was zu Folge hat, daß man die Frikadelle  
> kaufen kann und sie dann wegen Mangel steigt.

Thanx - mal sehen, wann die Situation wieder aufkommt.

Tschoe,

- Arne -

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]Fische, Fluppen, Frikadellen  
Autor: [friedemann](#)  
Datum: 25.10.02 16:53 (Beitrag Nr. 53860)

Tja, wenn man rechts und links vertauscht

Von links nach rechts, so wie man in diesen Breitengraden liest.

friedemann  
(wohl noch etwas vom Messestreß gezeichnet)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF]Fische, Fluppen, Frikadellen  
Autor: [Valkyre](#)  
Datum: 25.10.02 17:31 (Beitrag Nr. 53866)

friedemann schrieb:  
>  
> Tja, wenn man rechts und links vertauscht  
>  
> Von links nach rechts, so wie man in diesen Breitengraden  
> liest.  
>  
> friedemann  
> (wohl noch etwas vom Messestreß gezeichnet)

Muss ich halt meine Webpage ueber FFF wieder anpassen

---

RF: Fische, Fluppen,...  
Autor: [Bernd Lutz](#)  
Datum: 23.10.02 22:03 (Beitrag Nr. 53568)

Hallo,  
konnte meine Spielerunde heute überzeugen mal FFF zu spielen (sie sind immer zu faul was Neues zu lernen). Gleich nach dem ersten Spiel kam ein: "NOCHMAL!"

Es kam aber auch gleich eine Frage:  
Bei der Aktion Laden versetzen, werden da nur die beiden Läden getauscht oder auch die dort befindliche Kundschaft?

Tschüss  
Bernd (der jetzt noch einen finden muss der noch 1-2x FFF hat um das mal "richtig" zu spielen)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: RF: Fische, Fluppen,...  
Autor: [Christian Hildenbrand](#)  
Datum: 23.10.02 22:14 (Beitrag Nr. 53570)

"Bernd Lutz" hat am 23.10.2002 geschrieben:

> Es kam aber auch gleich eine Frage:  
> Bei der Aktion Laden versetzen, werden da nur die beiden  
> Läden getauscht oder auch die dort befindliche Kundschaft?

Es wird alles mitgetauscht, was sich auf den Händlern befindet - sprich, die Händlerkarten werden komplett mit allem drauf vertauscht.

Freut mich, behilflich gewesen sein zu können.

Knappe Grüße !

Ciao, Christian (... denkt nicht, daß Friedemann ihn korrigieren muß ob dieser Antwort ... :-))

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Multiples Fische, Fluppen, Freak....

Autor: [hannes](#)

Datum: 23.10.02 23:33 (Beitrag Nr. 53576)

Hi

- > Tschüss
- > Bernd (der jetzt noch einen finden muss der noch 1-2x
- > FFF hat um das mal "richtig" zu spielen)

Zu wievielt kann man eigentlich Multiplex-FFF spielen ?

Also 2-5 Spieler und 1 FFF funktioniert auf jeden Fall.

Können z.B. 4 Spieler auch mit 2 Exemplaren auf 2 Tischen FFF spielen oder brauchts mindestens 6 Leute dazu ?

Und mit 3 FFF's. Wie viele Leute müssen mitspielen ?

Kann man mit irgend zwei oder drei beliebigen FFF's spielen oder müssen es verschiedene oder gleiche Ausgaben sein (A, B, C) ?

hannes (besser uninformiert als uniformiert)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: Multiples Fische, Fluppen, Freak....

Autor: [Thomas Rosanski](#)

Datum: 24.10.02 01:06 (Beitrag Nr. 53581)

Website: [thomas-rosanski.de](http://thomas-rosanski.de)

"hannes" hat am 23.10.2002 geschrieben:

> Zu wievielt kann man eigentlich Multiplex-FFF spielen ?

bis zu 15 Spieler, bei drei Spielen.

- > Also 2-5 Spieler und 1 FFF funktioniert auf jeden Fall.
- > Können z.B. 4 Spieler auch mit 2 Exemplaren auf 2 Tischen
- > FFF spielen oder brauchts mindestens 6 Leute dazu ?

ab 4 Spieler kann man an 2 Tischen spielen, sagte mir F.F. jedenfalls auf der Messe, und ich denke auch, dass das klappt.

> Und mit 3 FFF's. Wie viele Leute müssen mitspielen ?

Ich denke, dass es pro Spielbrett auch mindestens 2 Spieler (besser mind. 3) sein sollten, also würde ich mal ab 6 (besser 9) Spieler tippen.

- > Kann man mit irgend zwei oder drei beliebigen FFF's spielen
- > oder müssen es verschiedene oder gleiche Ausgaben sein (A,
- > B, C) ?

Der einzige Unterschied sind die Spielfiguren, die in jeder Ausgabe eine bestimmte Form haben, damit man die gleichfarbigen aus verschiedenen Ausgaben von FFF unterscheiden kann. Alles andere Material ist gleich. Also ist es nicht so wichtig, wenn man noch genügend Spielfiguren aus anderen Spielen (z.B. Carcassonne) besitzt

> Fragen über Fragen eines Uninformierten

Fröhlichen Gruß,

Thomas

---

RF: Fische, Fluppen, Frikadellen

Autor: [Jürgen Schmidt](#)

Datum: 22.10.02 12:50 (Beitrag Nr. 53312)

Flink einen fulminanten Frühstart veranstaltet, fing ein furchtloser Fetischsammler sieben Feilwaren ein, findet aber nun einen famosen Feilscher mit feinem Fisch.

Man darf nur maximal sieben Waren besitzen. Kann der Fetischsammler nun vor dem Erwerb neuer Waren die alten einfach abwerfen, oder muss er erst zu einem Verkäufer und die Waren dort verkaufen

Fragende Grüße  
Jürgen

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF: Fische, Fluppen, Frikadellen

Autor: [Henning Kröpke](#)

Datum: 22.10.02 12:53 (Beitrag Nr. 53314)

Der Spieler darf jederzeit überschüssige Warenmarker in den Vorrat zurückgeben. Er bekommt dafür keine Entschädigung.

Henning

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF: Fische, Fluppen, Frikadellen

Autor: [friedemann](#)

Datum: 23.10.02 00:37 (Beitrag Nr. 53390)

Moin Henning,

da Du an der Anleitung mitgeschrieben hast, sollte Dir ein solcher Satz in der Anleitung nicht aufgefallen sein.

Ich habe es schon so gedacht, daß man seine Waren nur da verkaufen und somit loswerden kann, wo dieser entsprechende Bedarf auch ist. Wenn es beliebig wäre, könnte man ja einfach alles mitnehmen was man bekommen kann, ohne Rücksicht auf Verluste. Wäre mir vom Spielablauf nicht recht.

friedemann